T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK BİLİM DALI

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE PSİKOLOJİK İHTİYAÇLARI VE BEŞ FAKTÖR KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sena AÇIKGÖZ
JVD-6638-.2023
0000-0002-4731-1362

BURSA-2024

T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK BİLİM DALI

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE PSİKOLOJİK İHTİYAÇLARI VE BEŞ FAKTÖR KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sena AÇIKGÖZ
JVD-6638-.2023
0000-0002-4731-1362

Danışman:
Doç. Dr. Asuman YÜKSEL

BURSA-2024

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim.

Sena AÇIKGÖZ

Tarih: 01/01/2024

TEZ YAZIM KILAVUZU'NA UYGUNLUK ONAYI

"Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik İhtiyaçları ve Beş Faktör Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" adlı Yüksek Lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanmıştır.

Tezi Hazırlayan	Danışman
Sena AÇIKGÖZ	Doç. Dr. Asuman YÜKSEL

Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Başkanı
Prof. Dr. Nagihan OĞUZ DURAN

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS BENZERLİK YAZILIM RAPORU

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

01/01/2024

Tez Başlığı / Konusu:
Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik İhtiyaçları ve Beş Faktör Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 61 sayfalık kısmına ilişkin, 31/12/2023 tarihinde şahsım tarafından Turnitin adlı benzerlik tespit programından (Turnitin)* aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 18 'dir.

Uygulanan filtrelemeler:
1- Kaynakça hariç
2- Alıntılar hariç/dahil
3- 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Özgünlük Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esaslarını inceledim ve bu Uygulama Esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir benzerlik içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

01/01/2024

Ad Soyadı:	Sena Açıkgöz
Öğrenci No:	802033013
Anabilim Dalı:	Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı
Programı:	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
Statüsü:	☒ Y. Lisans ☐ Doktora

Danışman
Doç. Dr. Asuman YÜKSEL

T.C
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE,

Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı'nda 802033013 numara ile kayıtlı Sena Açıkgöz'ün hazırladığı "Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik İhtiyaçları ve Beş Faktör Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu Yüksek Lisans çalışması ile ilgili tez savunma sınavı, 25/01/2024 günü 13:00-14:00 saatleri arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin (**başarılı/başarısız**) olduğuna (**oybirliği/oy çokluğu**) ile karar verilmiştir.

Sınav Komisyonu Başkanı
Doç. Dr. Asuman YÜKSEL
Bursa Uludağ Üniversitesi
AAJ-8163-2021
36024602700
0000-0001-7213-4284

Üye
Prof. Dr. Figen AKÇA
Bursa Uludağ Üniversitesi
AAG-8429-2021
34867860500
0000-0003-1810-3481

Üye
Dr. Öğretim Üyesi Mehmet Berkay ÖZÜNLÜ
Sinop Üniversitesi
0000-0002-0225-6144

ÖN SÖZ

Yüksek lisans sürecimin tamamında bilgisini, yardımlarını ve manevi desteğini esirgemeyen, araştırmamın her aşamasında bana rehberlik eden danışman hocam Doç. Dr. Asuman YÜKSEL'e, tez jürimde yer alan Prof. Dr. Figen AKÇA ve Dr. Öğretim Üyesi Mehmet Berkay ÖZÜNLÜ hocalarıma teşekkürlerimi sunarım.

Hayatımda her konuda bana destek olan, her zaman yanımda olan, bu süreçte de desteklerini esirgemeyen annem Emine AÇIKGÖZ'e, babam Hamza AÇIKGÖZ'e, hem kardeşim hem meslektaşım olan Emre AÇIKGÖZ'e, her ne kadar tez yazarken klavyeme çıkarak işlerimi zorlaştırsa da sevimliliğiyle, varlığıyla bana huzur veren kedim Bulut'a teşekkür ederim.

Bana her konuda destek olduğu gibi akademik çalışmalarımda da desteğini esirgemeyen arkadaşım Büşra ASLAN'a ve yüksek lisans eğitimimiz boyunca birbirimizi desteklediğimiz arkadaşım Selin UYGUN'a teşekkür ederim.

Yeşilay'ın sağlamış olduğu Lisansüstü Tez Araştırma Burs Destek Programı kapsamında tez projemi destekleyen Yeşilay'a teşekkürlerimi sunarım.

Sena Açıkgöz

ÖZET

Yazar Adı Soyadı	Sena AÇIKGÖZ
Üniversite	Bursa Uludağ Üniversitesi
Enstitü	Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Ana Bilim Dalı	Eğitim Bilimleri
Bilim Dalı	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
Tezin Niteliği	Yüksek Lisans
Sayfa Sayısı	XIV + 72
Mezuniyet Tarihi	
Tez Danışmanı	Doç. Dr. Asuman YÜKSEL

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE PSİKOLOJİK İHTİYAÇLARI VE BEŞ FAKTÖR KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Bu çalışmanın amacı lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçları ve beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmektir. Araştırmanın çalışma grubunu 2022-2023 eğitim öğretim yılında Gaziantep ilinin Şehitkamil ve Şahinbey ilçesinde devlete ait fen lisesi, anadolu lisesi, imam hatip lisesi ve sosyal bilimler lisesinde öğrenim görmekte olan 652 öğrenci oluşmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak, "Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi (SDKT)", "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği", "İhtiyaç Doyum Ölçeği (İDÖ)" ve Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır. Elde edilen verilerin analizinde lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının cinsiyete ve bilgisayar/tablet sahibi olma durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek için bağımsız örneklem t testi; okul türü, algılanan başarı ve sosyoekonomik düzeye göre farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek için tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır, farklılığın nereden kaynaklandığını saptamak amacı ile Games-Howell testi kullanılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı, psikolojik ihtiyaçlar ve sıfatlara dayalı kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi için pearson momentler çarpımı korelasyon testi kullanılmıştır. Yapılan araştırmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile sıfatlara dayalı kişilik özellikleri alt boyutlarından dışadönüklük ve uyumluluk özellikleri ile negatif ve düşük düzeyde, sorumluluk alt boyutu ile negatif ve orta düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu

bulunmuştur. Sıfatlara dayalı kişilik testi alt boyutlarından nevrotiklik ve deneyime açıklık özellikleri ile anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar alt boyutunda yer alan özerklik, yeterlik ve ilişki ihtiyacı ile de negatif ve düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Dijital oyun bağımlılığının cinsiyete göre erkekler lehinde anlamlı bir farklılık olduğu, bilgisayar / tablet sahip olma değişkenine bakıldığında dijital oyun bağımlılığının bilgisayar/ tablet sahibi olma durumuna göre bilgisayar/tablet sahibi olan öğrenciler lehinde anlamlı bir farklılık olduğu, Sosyoekonomik düzeyi değişkenine bakıldığında dijital oyun bağımlılığı puanlarının sosyoekonomik düzey ve algılanan başarı değişkenine göre farklılaşmadığı görülmüştür.

Anahtar Sözcükler: *dijital oyun, dijital oyun bağımlılığı, kişilik özellikleri, lise öğrencileri, psikolojik ihtiyaçlar.*

ABSTRACT

Name and Surname	Sena AÇIKGÖZ
University	Bursa Uludag University
Institution	Institute of Educational Sciences
Field	Educational Sciences
Branch	Guidance and Psychological Counseling
Degree Awarded	Master
Page Number	XIV + 72
Degree Date	
Supervisor (s)	Assoc. Prof. Dr. Asuman YÜKSEL

INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAME ADDICTION, PSYCHOLOGICAL NEEDS AND FIVE FACTOR PERSONALITY TRAITS OF THE SECONDARY SCHOOL STUDENTS

The aim of this study is to examine the relationship between high school students' digital game addiction, their psychological needs and five factor personality traits. The study group of the research consists of 652 students studying in public science high schools, anatolian high schools, religious high schools and social sciences high schools in Şehitkamil and Şahinbey districts of Gaziantep province in the 2022-2023 academic year. "Adjective-Based Personality Test (SDKT)", "Digital Game Addiction Scale", "Need Satisfaction Scale (IDS)" and Personal Information Form were used as data collection tools in the research. In the analysis of the data obtained, independent samples t test was used to test whether digital game addiction of high school students differs according to gender and computer/tablet ownership; One-way analysis of variance was used to test whether there were differences according to school type, perceived success and socioeconomic level, it was determined where the difference originated from and the Games-Howell test was used. Pearson product moment correlation test was used to examine the relationship between digital game addiction, psychological needs and adjective-based personality traits. As a result of the research, it was found that there was a negative and low significant relationship between digital game addiction and the extraversion and agreeableness

sub-dimensions of adjective-based personality traits, and a negative and moderate significant relationship with the conscientiousness sub-dimension.

No significant relationship was found with the adjective-based personality test subscales neuroticism and openness to experience. A negative and low-level significant relationship was found with the need for autonomy, competence and relationship in the sub-dimension of digital game addiction and psychological needs.

There is a significant difference in favor of men in digital game addiction according to gender, when looking at the variable of owning a computer / tablet, there is a significant difference in favor of students who own a computer / tablet compared to the state of digital game addiction. It was observed that it did not differ according to the level and perceived success variable.

Keywords: *digital game, digital game addiction, personality traits, psychological needs, secondary school students.*

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAY SAYFASI ..... **iv**
ÖN SÖZ ..... **v**
ÖZET ..... **vi**
ABSTRACT ..... **viii**
İÇİNDEKİLER ..... **x**
TABLOLAR LİSTESİ ..... **xiii**
KISALTMALAR LİSTESİ ..... **xiv**

1. BÖLÜM
GİRİŞ

1.1. Problem Durumu 1
1.2. Araştırma Soruları 4
1.3. Araştırmanın Amacı 4
1.4. Araştırmanın Önemi 4
1.5. Varsayımlar 7
1.6. Sınırlılıklar 7
1.7. Tanımlar 7

2. BÖLÜM
KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyun 8
2.2. Dijital Oyun 8
2.3. Bağımlılık 8
2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı 9
2.5. Dijital Oyun Bağımlılığının Nedenleri 9
2.6. Dijital Oyun Bağımlılığının Etkileri 11
2.6.1. Dijital Oyun Bağımlılığının Fizyolojik Etkiler 11
2.6.2. Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Etkileri 12
2.6.3. Dijital Oyun Bağımlılığının Sosyal Etkileri 13
2.6.4. Dijital Oyun Bağımlılığının Bilişsel Etkileri 14
2.7. Dijital Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yapılan Araştırmalar 15
2.7.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar 15

2.7.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar 17
2.8. Psikolojik İhtiyaçlar 19
2.9. Psikolojik İhtiyaçlar ile İlgili Yapılan Araştırmalar 21
2.9.1. Psikolojik İhtiyaçlar ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar 21
2.9.2. Psikolojik İhtiyaçlar ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar 23
2.10. Kişilik Özellikleri 24
2.11. Beş Faktörlü Kişilik Özellikleri 25
2.11.1. Nevrotizm 25
2.11.2. Dışadönüklük 26
2.11.3. Deneyime Açıklık 26
2.11.4. Sorumluluk 26
2.11.5. Uyumluluk 27
2.12. Kişilik Özellikleri 28
2.12.1. Kişilik Özellikleri ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar 28
2.12.2. Kişilik Özellikleri ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar 30

3. BÖLÜM

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli 32
3.2. Çalışma Grubu 32
3.3. Veri Toplama Araçları 34
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu 34
3.3.2. Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi 34
3.3.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği 35
3.3.4. Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği 35
3.4. Verilerin Toplanması ve Çözümlenmesi 36

4. BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği ve Alt Boyutları, Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi Ölçeği ve Alt Boyutlarına İlişkin Betimsel İstatistikler 37
4.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği ve Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi Ölçeklerine İlişkin Betimsel İstatistikler 38

4.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği ve Alt Boyutları, Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi Ölçeği ve Alt Boyutları Puanları Arasındaki İlişkilerine İlişkin Bulgular 38
4.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanlarının Demografik Bilgilere Göre Farklılaşmasına İlişkin Bulgular 40

5. BÖLÜM

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç 43
5.2. Tartışma ve Öneriler 44
5.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Beş Faktör Kişilik Özellikleri ve Alt Boyutları Arasındaki İlişkinin İncelenmesine İlişkin Tartışma 43
5.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik İhtiyaçlar ve Alt Boyutları Arasındaki İlişkinin İncelenmesine İlişkin Tartışma 44
5.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Demografik Değişkenlere Göre Farklılaşmamasına İlişkin Tartışma 45
5.2.4. Öneriler 47
KAYNAKÇA 49
EK 1: KİŞİSEL BİLGİ FORMU 64
EK 2: SIFATLARA DAYALI KİŞİLİK ÖLÇEĞİ 65
EK 3: DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ 67
EK 4: PSİKOLOJİK İHTİYAÇLAR ÖLÇEĞİ 68
EK 5: ARAŞTIRMA İZNİ 69
EK 6: BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULU İZNİ 70
EK 7: DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ, SIFATLARA DAYALI KİŞİLİK TESTİ ÖLÇEĞİ VE PSİKOLOJİK İHTİYAÇLAR ÖLÇEĞİ KULLANIM İZİNLERİ 71
EK 8: ÖZ GEÇMİŞ 72

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo		*Sayfa*
1	Çalışma Grubunda Yer Alan Öğrencilerin Demografik Bilgileri	33
2	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, İhtiyaç Doyumu Ölçeği ve Alt Boyutları, Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi Ölçeği ve Alt Boyutlarına İlişkin Betimsel İstatistikler	37
3	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, İhtiyaç Doyumu Ölçeği ve Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler	38
4	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, İhtiyaç Doyumu Ölçeği ve Alt Boyutları, Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi Ölçeği ve Alt Boyutları Puanları Arasındaki Korelasyon Katsayıları	39
5	Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam Puanlarının Cinsiyet ve Bilgisayar / Tablete Sahip Olup Olmama Durumuna Göre Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları	40
6	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanının Okul Türü, Ailenin Sosyoekonomik Düzeyi ve Algılanan Başarı Durumuna İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları	41
7	Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam Puanının Okul Türüne Göre Farklılaşmasına İlişkin Games-Howell Testi Sonuçları	41

KISALTMALAR LİSTESİ

AKA:	Ankara Kalkınma Ajansı
APA:	American Psychological Association
BDT:	Bilişsel Davranışçı Terapi
DDK:	Dışadönüklük
DNYM:	Deneyime Açıklık
DOB:	Dijital Oyun Bağımlılığı
İLŞK:	İlişkili Olma
NVR:	Nevrotiklik
ÖZK:	Özerklik
PİH:	Psikolojik İhtiyaçlar
SDKT:	Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi
SRM:	Sorumluluk
TDK:	Türk Dil Kurumu
TÜİK:	Türkiye İstatistik Kurumu
UNICEF:	United Nations Children's Fund
UYM:	Uyumluluk
YTK:	Yeterlilik

1. BÖLÜM
GİRİŞ

Bu bölümde; araştırmanın problem durumu, amacı, önemi, sınırlılıklar, varsayımlarına ve tanımlara yer verilmiştir**.**

1.1. Problem Durumu

İnsan hayatının, hemen hemen her alanında yer alan bilgisayar, internet; günlük hayatı paylaşma, bir şeyler öğrenme özellikle eğlence, boş zamanları değerlendirmek amacıyla kullanılmaktadır. Teknoloji hayatımızda şüphesiz vazgeçilmez bir konumdadır fakat bununla birlikte teknolojinin olumsuz etkileri de gündemimizde yer almaktadır. Bu olumsuzlukların başında bağımlılık gelmektedir. Bağımlılığın kapsamı genişletilerek yeni anlamlar kazandığı görülmekte olup madde bağımlılığı haricinde dijital oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı, teknoloji bağımlılığı gibi kavramların tanımlanmaya başladığı görülmektedir. Madde ve diğer bağımlılık yapan ilaçlar gibi teknolojinin de kimyasal etkisinden bahsedilmeye başlanmıştır. Bu hususta teknoloji bağımlılığı tanısı ve tedavisi hız kazanmıştır (Çakar, 2019). Tablet, bilgisayar ve cep telefonu gibi dijital araçların her ortamda kullanılabilir olması ve ulaşım kolaylığı sağlaması bu dijital araçların kullanımını arttırmaktadır. İçinde bulunduğumuz modern çağda hiç şüphesiz hayatımızda çok önemli bir yer tutan internet özellikle ergenler başta olmak üzere her yaştan insanlara hitap etmekler birlikte artık çocuklar 1 yaşından itibaren internetle tanışmakta ve internet çocuklara birçok aktivite sağlamaktadır (Aslan, 2016). 20 sene öncesinde sokakta oyunlar oynayan çocuklar günümüzde sokaktan dolayısıyla sokak oyunlarından uzaklaşıp internetin yarattığı sanal dünyanın içinde yer almaktadırlar (Horzum, 2011). Son on yılda bilgisayar teknolojisi, birçok çevrimiçi sanal ortamda diğer insanlarla hızlı etkileşimde bulunabilme konusunda büyük oranda ilerleme kaydetmiştir. Bu ilerleme farklı yollarla internet kullanan insanların sayısının artmasına sebep olmuştur. Bu durumun tartışmasız insanların üzerinde olumlu etkileri olmuştur fakat bu olumlu etkilere rağmen internet kullanımı üzerine araştırmalar artmış ve negatif etkileri tartışılmaya başlanmıştır (Grift ve Hund, 2011). Ayrıca akıllı telefonlar, bilgisayarlar ve bunların her yaş grubundan kişiler için ulaşılabilir hale gelmesi davranış bilimleri ve psikiyatride araştırmaların odak noktası olmuş ve akıllı telefon bağımlılığı, oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı gibi kavramları içine almıştır. Teknolojinin her yaştaki kişilerin hayatına kısa süre içinde bu kadar girmesi olumlu ve olumsuz taraflarıyla düşündürücüdür (Çamsarı, 2016). Oyunlar insan var olduğundan bu yana hayatımızın bir parçasıdır ve günümüzde geleneksel oyunların yerini dijital oyunların almasıyla dijital oyunlar sürekli gelişip hayatımızın bir parçası haline gelmiş olup bu oyunlara ulaşmak oldukça kolaylaşmıştır. Bu oyunlar çocukların, ergenlerin hatta yetişkinlerin dahi hayatını

etkilemektedir ve sonuç olarak dijital oyun bağımlılığına sebep olmaktadır (Balcı ve Semerci, 2020). Dijital ortamdaki eğlence konusunda bilgisayar, internet ve oyunu birbirinden ayırt etmek oldukça zor olup online oyunlar için gerekli bu üçlü özellikle gençler arasında yaygındır (Dinç, 2017). Yetişkinlerle kıyaslandığında dijital oyun bağımlılığında savunmasız olan grubun ergenler olduğu söylenebilir (Griffiths ve diğerleri, 2003, aktaran Doğan Keskin ve Aral, 2021). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı son yıllarda önemli bir halk sağlığı sorunu olarak ortaya çıkmıştır (Spada, 2014). Artık ergenlerde dijital oyun bağımlılığı dünya çapında, özellikle Çin gibi Asya ülkelerinde oldukça yaygın olduğunu destekleyen çok sayıda kanıt vardır (Billieux ve diğerleri, 2014).

Dijital Oyunlar ve dijital oyunların ergenler üzerindeki negatif etkileri medya ve araştırmacılar arasında bitmeyecek bir konu olarak görünmektedir. Araştırmacılar ve popüler medyanın bu ilgisi haklı çıkmaktadır çünkü özellikle ergenler, boş zamanlarının çoğunu medya ve oyunlarla geçirmektedir. Örneğin ABD' de ergenlerin bir günde ortalama 9.5 saatin online ortamda geçirdiği belirtilmiştir (Ferguson ve diğerleri, 2014). Bilgisayar ve İnternet kullanımı son yıllarda kaygı verici bir hızla artmaktadır ve bu teknolojileri en çok kullanan grup olarak çocuk ve ergenler gösterilmektedir. 18 yaşın altındaki çocuklar ve ergenler dünya çapında internet kullananların üçte birini oluşturuyor (United Nations Children's Fund [UNICEF], 2017). Türkiye İstatistik Kurumu (2021) verilerine göre internete erişim imkanı olan hane oranı %92,0, internet kullanan bireylerin oranı %82,6 oldu. İnternet kullanımı, 6-15 yaş grubundaki çocuklar için 2013 yılında %50,8 iken 2021 yılında %82,7 oldu. Bir önceki yıl %79,0 olan internet kullanım oranı 2021 yılında 16-74 yaş grubundaki bireylerde %82,6 oldu. Digital 2022: Another year of bumper growth (2022) raporuna göre de ülkemizde bir kişinin internette geçirdiği sürenin 8 saat olduğu ve bunun yaklaşık 4 saati (4-3.45) bilgisayarda geçirdiği belirtilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı toplumu etkileyen ciddi sorunlardan biri haline geldiğinden dijital oyun bağımlılığını anlamaya ve keşfetmeye yönelik çalışmalar önemli bir ihtiyaç haline gelmiştir (Bhagat ve diğerleri, 2020). Üzerinde ciddiyetle durulması gereken dijital oyun bağımlılığının yapılan araştırmalar ve yayımlanan istatistikler küresel bir sorun olduğunu ve giderek arttığını göstermektedir. Bu durumda dijital oyun bağımlılığını önleyici ve müdahale edici çalışmalar çok önemli yer tutmakta ve bu çalışmaların geniş bir perspektifte ve disiplinler arası yöntemle ele alınması gerektiği söylenebilir (Alptekin ve Koral, 2023).

Dijital oyun bağımlığı, kumar bağımlılığı gibi bağımlılıklar kazanma ve kaybetme ile birebir ilişkilidir (Ferguson ve diğerleri, 2014). Dijital oyunlarda büyük miktarda para kazanma ve kaybetme tehdidi yoktur. Wood (2008) aşırı oyun oynamayı tanımlamak için "bağımlılık" terimini eleştirmiştir çünkü dijital oyunları aşırı oynayan kişiler bunu bağımlılıktan dolayı değil

güncel hayatın sorunlarından kaçmak için oynadıklarını, bu aşırı oynamanın gerçek dünya yaşamıyla uğraşan zorlukların işareti olarak görülebileceğini ifade etmiştir.

Tüm bunlara bakıldığında internet kullanımın ciddi artış gösterdiği dolayısıyla bu durumun yol açacağı olumsuz durumları bilmenin, önlem almanın, bu durumun temel dinamiklerini keşfetmenin önemli olduğu söylenebilir. Dijital oyun bağımlılığının olumsuz etkileri arasında, asosyalleşme, psikolojik ve sosyolojik rahatsızlıklar, iletişim becerilerinde zayıflama, kaygı ve endişe yer almaktadır (Şahin ve Tuğrul, 2012). Dijital oyunların zararları ve dijital oyun bağımlılığına sebep olan etmenler, risk faktörleri hem medyada hem bilimsel araştırmalarda oldukça tartışılmaktadır. Bu zamana kadar yapılan araştırmalarda özellikle sosyal ortamlar, kişisel özellikler ve oyun güdüleri risk faktörleri olarak belirlenmiş olup özellikle sosyal ortamların en önemli etken olduğu bulunmuştur (Ferguson ve diğerleri, 2014).

Bu bilgiler ışığında dijital oyun bağımlılığının psikolojik ihtiyaçlar ile ilişkisine bakılacak olursa teknolojinin günümüzde herkes tarafından oldukça kolay ulaşılabilir olmasından ötürü bireylerin birtakım psikolojik ihtiyaçlarını internet aracılığıyla gidermek istedikleri; psikolojik ihtiyaçlarının anlaşılmasının oyun bağımlılığını anlamada etkili olabileceği düşünülmektedir. Çocuk ve ergenlerin zamanlarının çoğunu bilgisayar başında oyun oynayarak geçirmesinin psikolojik ihtiyaçları ile ilişkili olduğu düşünülmektedir (Deci ve Ryan, 2000). Yaşamında çevresine daha az bağımlı ve özerk yapıya sahip olan bireylerin özerklik, yeterlilik ve ilişkili olmayı içeren temel psikolojik ihtiyaçları doğal olarak karşılanan bireyler olduğu söylenebilir. İnsanı harekete geçmesini sağlayan motive edici unsur olarak da tanımlanabilen psikolojik ihtiyaçların dijital oyun bağımlılığını önemli derecede etkileyen unsurlardan bir tanesi olduğu belirtilmektedir (Batmaz ve diğerleri, 2023).

Dijital oyun bağımlılığı için özellikle risk altında olan ergenlerde, içinde bulundukları gelişimsel dönem itibariyle özerklik isteği, arkadaş ve romantik ilişkileri daha çok önemseme, kendini öne çıkarma ve kanıtlama isteği, başarılı olma arzusu yeterlik, ilişki ve özerklik ihtiyacını karşılamaları bakımından önemli olduğu söylenebilir (Steinberg, 2007). Bu sebeple dijital oyun bağımlılığını tetikleyen psikolojik ihtiyaçları bilmek gerek dijital oyun bağımlılığını anlamak gerek önleme ve müdahale çalışmaları yapmak için oldukça önemli olduğu söylenebilir (Deniz ve Eryılmaz, 2020). Araştırmanın bir diğer alt başlığı olan dijital oyun bağımlılığı ve kişilik özellikleri ilişkisinde oyun bağımlısı olan kişilerde saldırganlık, içsel denetimi sağlayamama, dürtü kontrolünün zayıf olduğundan söz edilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı çalışmaları sonucunda risk faktörlerinin; yüksek nevrotiklik, saldırganlık ve düşmanlık olduğu belirlenmiştir.

Ayrıca dijital oyun bağımlısı olmayı etkileyen unsurlar arasında; sosyal anksiyete, kendini ifade edememe durumları olduğu söylenmektedir (Büber ve Şengül, 2016). Kişilik özellikleri problemli internet kullanımını etkilemektedir (McIntyre ve diğerleri, 2015). Bağımlılığın tanısında ve tedavisinde kişilik özellikleri önemli bir yer tutmaktadır. Bağımlılığa sebep olan kişilik özellikleri belirlemek bağımlılığı önlemek ve durdurmak için bize yeni yollar sunabilir (Homayouni, 2011). Bu nedenle dijital oyun bağımlılığında hangi kişilik özelliklerinin risk ve koruyucu faktör olduğunu bilmek, dijital oyun bağımlılığını önleyici ve müdahale çalışmalarında etkili olacağı söylenebilir.

1.2. Araştırma Soruları

Bu araştırma kapsamında aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır.

1. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile psikolojik ihtiyaçları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

2. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile beş faktör kişilik özellikleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

3. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri, *cinsiyet, okul türü, SED, algılanan başarı durumuna ve bilgisayar/tablete sahip olup olmama durumuna* göre farklılaşmakta mıdır?

1.3. Araştırmanın Amacı

Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının psikolojik ihtiyaçlar ve beş faktör kişilik özellikleri ile ilişkisini araştırmak ve bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır. Ayrıca lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin cinsiyet, okul türü, sosyoekonomik düzey, algılanan başarı ve bilgisayar/tablete sahip olup olmama durumuna göre farklılık gösterip göstermemesi açısından incelenmesi çalışmanın alt amacını oluşturmaktadır.

1.4. Araştırmanın Önemi

Teknolojinin giderek gelişmesi hayatımızı kolaylaştırmış, eğitimden sağlığa, ulaşımdan eğlenceye kadar hayatımızı şekillendirmiş ve değiştirmiştir. Bu değişikliklerden bir tanesi başlangıçta doğa olaylarının taklidiyle başlayan; günümüzde özel bilgisayar yazılımları, oyun araçları ve dijital oyunlar ile apayrı boyut kazanan oyunlardır (M. Hazar ve N. Hazar, 2017). Teknolojinin gelişmesi ile oyun kavramı ve oyun algısı değişmiş ve geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar almıştır (Erdoğan ve Irmak, 2016). Dijital oyunlar genel anlamda herhangi bir internet bağlantısı olmadan da konsol, bilgisayar, tablet veya cep telefonu gibi cihazlarla oynanabilen oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Atik ve Biricik, 2021). Zaman içerisinde ilerleyen teknoloji ile bütünleşmiş, bilgi ve iletişim teknolojileri ile birlikte dijital formata dönüşen oyunlar, günümüzde geleneksel oyunlara kıyasla daha fazla etkileşim sağlaması

sebebiyle dijital ortamlarda geçirilen sürenin artmasına sebep olmuş ve dijital oyunlar hayatımızın büyük bir bölümünü kaplamıştır (Erdoğan ve Taşçıoğlu, 2023). Günümüzde gençler gelişen teknoloji ile büyüyen bir nesli temsil ediyor, zamanlarının neredeyse tamamının bilgisayar kullanarak, dijital ortamda oyun oynayarak, müzik dinleyerek ve telefonlarıyla oynayarak geçiriyorlar. Ergenlerin dijital ortamla bu kadar iç içe olması ile ergenler "dijital yerliler" olarak adlandırılmıştır. Dijital dili adeta anadili gibi olan "dijital yerlilerin" bilişsel yapıları, düşünme biçimleri, hayat tarzları bir önceki nesilden farklılaşmaktadır (Philips, 2001).

Dijital oyunlar çocukların ve gençlerin el göz koordinasyonu sağlama, toplumsallaşma, odaklanmayı kolaylaştırma gibi becerilerin gelişimine katkı sağlar fakat bunun yanında fizyolojik ve psikolojik rahatsızlıklara sebep olabilmektedir (Yılmaz, 2022). Dijital oyun oynamaya bağlı bozukluklar başta depresyon olmak üzere dikkat eksikliği ve hiperaktivite, dürtüsellik gibi mental bozukluklar ve kişilik özellikleri arasında anlamlı düzeyde ilişki bulunmuştur. Ülkemizde teknolojik cihazların ve internetin çocuk ve ergenler arasında kullanımının oldukça yaygın olduğu ve kullanım yaşının giderek düştüğü ve bu cihazların, internetin oyun oynama amacıyla kullanıldığı çeşitli verilerle desteklenmektedir. Türkiye İstatistik Kurumu tarafından "Hanehalkı Bilim ve Teknoloji" araştırmasında bilgisayar ve internet kullanım oranı 2022 yılına göre %2.1 oranında artarak 2023 yılında %87.1 olduğu tespit edilmiştir ayrıca bilgisayar ve internet kullanımının en fazla olduğu yaş aralığı 16-74 olarak belirlenmiştir (TÜİK, 2023).

Ülkemizde dijital oyun bağımlılığının prevelansını gösteren çalışmalar sınırlı olmakla birlikte (Koç, 2020) yapılan çalışmalar genelde internet bağımlılığı yaygınlığını belirlemek üzerinedir (Arıcak ve diğerleri, 2018). Yeşilay tarafından yürütülen "oyun amaçlı problemli internet kullanımı" adlı çalışmada 12-19 yaş arasındaki ergenlerin %8.5'inin dijital oyun bağımlılığı belirtileri gösterdiği tespit edilmiştir (Yeşilay, 2018). Lisede öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının tespit etmek amacıyla yapılan bir araştırmanın sonucunda 14-15 yaşlarındaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına daha yatkın olduğu bulgusuna ulaşılmıştır (Soyöz Semerci ve Vadi Balcı, 2020).

Lisede öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığını tespit etmek amacıyla yapılan başka bir çalışmada ise araştırmaya katılan 527 öğrencinin monotetik formata göre %3.3'ünün, politetik formata göre ise de %22.6'sının dijital oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir (Göldağ, 2018).

Ayhan ve Köselieren (2019) tarafından yürütülen araştırmada lise öğrencilerinin %1.8'inin dijital oyun bağımlısı, %36.7'sinin ise bağımlılık riski taşıdığı görülmüştür

Irmak (2014) tarafından yürütülen bir çalışmada araştırmaya katılan öğrencilerin politetik formata göre % 28,8'inin, monotetik formata göre ise de % 4,3'ünün dijital oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir.

Tüm bunlara bakıldığında özellikle çocuk ve ergenler arasında dijital oyun bağımlılığının giderek bir halk sağlığı sorunu haline geldiği söylenebilir (Adanır ve diğerleri, 2016). Dijital oyun bağımlılığı, öğrencilerin sosyal uyumunu olumsuz etkileyerek öğrencilerin okulda arkadaşlarıyla ilişkilerinde evde ise aile bireyleriyle olan ilişkilerinde bozulmaya sebep olduğu görülmektedir ve dijital oyun bağımlılığının giderek yaygınlaşmakta olduğu görülmektedir (Yılmaz Dinç, 2023). Problemli internet kullanımının en büyük nedenlerinden biri dijital oyunlardır. Problemli şekilde bilgisayar ve internet kullanımına bakıldığında özellikle okul çağındaki gençlerde sıklıkla görülmektedir ve bu durum ergenlerin psikolojik, fizyolojik ve akademik olarak olumsuz yönde etkilemektedir (Cengizhan, 2005).

Şahin ve Kahraman (2021) tarafından yürütülen bir çalışmada ilköğretime devam eden öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile davranış problemleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma sonucunda öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı arttıkça davranış problemlerinin de arttığı bulgusuna ulaşılmıştır.

Oyun bağımlılığının olumsuz etkilerinden birisi davranış problemlerine yol açmasıdır. Okullarda rehberlik servisini en çok uğraştıran konulardan bir tanesi davranış problemleridir (Sertbaş, 2016).

Dijital oyunların bireyler üzerinde olası tüm etkilerini bilmek ve bunlar hakkında farkındalık sağlamak günümüzde oldukça önemli bir gereksinim haline gelmiştir (Ayas ve diğerleri, 2018).

Dijital oyun bağımlılığında internet veya bilgisayar, tablet gibi teknolojik cihazlara odaklanmaktansa kişinin bu teknolojik cihazları kullanarak hangi psikolojik gereksinimleri karşılamaya çalıştığı, kendini iyi ve rahatlamış hissetmek için neler yaptığına bakarak odaklanmak gereklidir (Benli ve Sayar, 2020). Ergenlerin dijital oyun oynama motivasyonları kişiden kişiye farklılık gösterebilir, bu farklılıkları tespit etmek dijital oyun bağımlılığına sebep olan faktörleri anlamak için faydalı olduğu söylenebilir (Kırcaburun ve diğerleri, 2018).

Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçları ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi, dijital bağımlılık yapıcı unsurların zararlı etkileri konusunda öğrencileri bilgilendirerek ve bilinçlendirerek önleme çalışmaları yürütmeye, dijital bağımlılık yapıcı unsurların zararlı etkileri konusunda öğrencilerin bilgilendirilmesi ve bilinçlendirilmesi ve bu yönde farkındalığın oluşmasına, dijital oyun bağımlığının altında yatan süreçleri anlamaya katkı sağlayacaktır. Ayrıca okullarda dijital oyun bağımlılığı konusunda koruyucu ve

önleyici çalışmalara, okulda düzenlenen veli veya öğrenci seminerlerine, okullarda uygulanan rehberlik programlarına, rehberlik etkinliklerine ve psikoeğitimlere; Yeşilay'ın ulusal çalışmaları arasında yer alan "Okulda Bağımlılığa Müdahale Eğitim Programının (OBM)" ve Türkiye Bağımlılıkla Mücadele (TBM) eğitim içeriğinin öğrencilerin kişilik özelliklerine ve psikolojik ihtiyaçlarına göre düzenlenmesi hususunda katkı sağlayacağı ön görülmektedir.

1.5. Varsayımlar

Araştırmaya ilişkin varsayımlar şöyledir:

1. Katılımcıların kendilerine uygulanan ölçme araçlarındaki maddelere içtenlikle ve objektif bir biçimde yanıt verdikleri varsayılmıştır.

1.6. Sınırlılıklar

Araştırmanın sınırlılıkları şu şekildedir:

1. Bu araştırma 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Gaziantep ili Şehitkamil ve Şahinbey ilçesinde öğrenim görmekte olan resmi lise öğrencileriyle sınırlıdır.

2. Bu araştırmaya ait veriler, veri toplama aracı olarak kullanılan "Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi (SDKT)", "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği", "İhtiyaç Doyum Ölçeği (İDÖ)" ile sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Araştırmada kullanılan kavramlara ait tanımlar şöyledir.

Dijital Oyun Bağımlılığı: Dijital oyunların aşırı ve kompulsif bir şekilde kullanılması, bu durumun duygusal ve sosyal problemlere neden olması ancak yine de bireyin oyun oynamayı bırakamaması durumudur (Lemmens ve diğerleri, 2011).

Psikolojik İhtiyaçlar: İnsanların hayatta kalma, büyüme ve bütünlüğü için gerekli ve evrensel olan ihtiyaçlardır. (Deci ve diğerleri, 2001)

Kişilik Özellikleri: Kişilik, bireyin davranışlarına yön veren; zaman, bağlam ve kişinin içinde bulunduğu şartların değişimine rağmen bireyin tutarlılık gösterdiği özellikleridir (Gerrig ve Zimbardo, 1996).

2. BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde öncelikle oyun kavramı, oyunun gelişime katkısı ve zararları, dijital oyun, kavramına yer verilecektir. Daha sonra çalışmanın konusunu oluşturan dijital oyun bağımlılığı, psikolojik ihtiyaçlar ve beş faktör kişilik özellikler ile ilgili kuramsal bilgilere ve dijital oyun bağımlılığı, psikolojik ihtiyaçlar ve beş faktör kişilik özellikler ile ilgili yurt içinde ve yurt dışında yapılan araştırmalara yer verilecektir.

2.1. Oyun

İnsanlığın var olduğu günden bugüne hayatımızda yer alan oyun kavramının birçok tanımı vardır. Oyun, "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" şeklinde tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu [TDK], 2022). Oyunu genel anlamda tanımlayacak olursak, belli bir amaca dönük olsun ya da olmasın, kurallı veya kuralsız gerçekleştirilebilen, her şartta çocuğun istekli ve ilgi duyarak katıldığı, fiziksel, bilişsel, dil ve duygusal gelişim için gerekli olan, hayatın içinde ve en etkin öğrenme süreci olarak ifade edilmektedir (Dönmez, 1992).

2.2. Dijital Oyun

Bilgisayar tabanlı olan dijital oyunlar, oyun konsolu, bilgisayar, mobil gibi elektronik ortamlarda yazı veya görsellik üzerine oluşturulmuş bir ya da daha çok kişinin online şekilde birlikte kullandıkları eğlence ve boş zaman yazılımlarına denir (Ankara Kalkınma Ajansı, [AKA], 2016).

Bir başka tanımda dijital oyun, "monitör, fare, klavye vb. gibi cihazlar ile bilgisayar programlarının sağladığı etkileşim sonucunda oluşan kuralları ve amaçları olan sistemler" olarak geçmektedir (Günay, 2011).

2.3. Bağımlılık

Dijital oyun bağımlılığı kavramından önce öncelikle bağımlılığın ne anlama geldiği önem taşımaktadır. Bağımlılık, bir maddenin amacı dışında kullanılması ve o maddeye karşı gelişen tolerans gittikçe artan miktarlarda alınması, kişinin yaşamında büyük sorunlara neden olmasına rağmen kullanımının ısrarlı biçimde sürdürülmesi ve madde alımı azaltıldığında ya da bırakıldığında yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkması ile kendini gösteren bir durumdur (Şengül ve Uğurlu, 2012). Bir başka tanım da ise bağımlılık fizyolojik bir ihtiyaca yanıt vermeden herhangi bir maddenin tedavi amacı olmaksızın giderek artan miktarda kullanılması olarak açıklanır (Şahin, 2007).

2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili birçok tanım bulunmaktadır. Lemmens ve diğerleri (2009) dijital oyun bağımlılığını, "Oyun oynayan kişinin kullanımını kontrol edememesi ve bunun sonucu olarak meydana gelen sosyal ve duygusal problemlere rağmen saplantılı şekilde oyun oynamaya devam etmesi" olarak tanımlamıştır. Dijital oyun bağımlılığı belirtileri arasında: oyun oynama isteğine karşı dürtülerin kontrol edilememesi, oyun oynama duygusu ve düşüncelerinin zihni meşgul etmesi, kişinin sosyal yaşamında belirgin şekilde değişime sebep olması durumları vardır (Young, 2009). Ayrıca Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından geliştirilen ve 2013 Mayıs'ta yayımlanan Ruhsal DSM-5'in üçüncü araştırma ekinde dijital oyun bağımlılığı, internette oyun oynama bozuklukları (internet gaming disorder) olarak ele alınmıştır. Buna göre İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Dsm-5 Tanı Kriterleri şöyle belirtilmektedir.

1. İnternet oyunları üzerine oldukça fazla kafa yorma
2. İnternette oyun oynamadığı zamanlarda anksiyete, üzüntü gibi yoksunluk belirtileri gösterme, yaşama.
3. Tolerans gösterme
4. Oyun oynamayı bırakma, azaltma, denetim altına alma isteğine karşın bu isteğin başarısızlıkla sonuçlanması
5. Oyunun hayatındaki diğer seçeneklerden baskın gelmesi, diğer seçeneklerden vazgeçmesi. Oyun dışındaki diğer aktivitelere karşı ilginin azalması
6. Oyunun sebep olduğu psikososyal etkilerinin fakında olmasına rağmen oyun oynamaya devam etme
7. İnternette oyun oynamak hakkında ailesine, terapistin, hayatındaki diğer kişilere yanıltıcı bilgiler vermek, onları yanıltmak.
8. Yaşadığı olumsuz ruh halinden çıkmak için, olumlu duygulanım yaratmak için oyun oynama
9. Oyun oynamanın aşırıya kaçması yüzünden hayatında önem arz eden ilişkilerini, kariyer fırsatlarını, eğitimini riske atmak veya kaybetmek.

12 ayda 9 kriterden en az 5'inin karşılanması koşuluyla tanı konulabilir.

2.5. Dijital Oyun Bağımlılığının Nedenleri

Dijital oyun bağımlılığına sebep olan birçok faktör vardır, bu faktörler arasında bireylerin başkalarıyla iletişim halinde olması, bilgi eksikliğini gidermesi, boş zamanın değerlendirmek istemesi, eğlenceli vakit geçirmesi yer almaktadır. Ayrıca bu nedenlerin

insanını mutlu olma ihtiyacına hizmet eden unsurlar olduğu belirtilmiştir (Strutton ve Tran, 2013).

Tablet, bilgisayar ve cep telefonu gibi dijital araçların her ortamda kullanılabilir olması ve ulaşım kolaylığı sağlaması bu dijital araçların kullanımını arttırmaktadır. Dijital oyunu oynarken zamanın nasıl akıp geçtiğini fark edememe, dijital oyunla geçirilen zamanın giderek artması ve dijital oyunlar üzerinde kontrolün azalması dijital oyun bağımlılığına sebep olmaktadır (Alptekin ve Koral, 2023).

Dijital oyun bağımlılığına sebep olan etkenlerden genellikle kişilik özellikleri gösterilmektedir. Yapılan bir çalışmada saldırgan ve narsist kişilik özelliklerine sahip olmanın dijital oyun bağımlılığı ile pozitif yönde, özkontrol sahibi olmanın ise dijital oyun bağımlılığı ile negatif yönde ilişkili olduğu belirtilmiştir (Kim ve diğerleri, 2008). Bu konuda kapsamlı araştırmalar yapan Yee (2006), kişileri dijital oyun oynamaya iten motivasyonları, "başarı, sosyalleşme ve oyuna dalma/ oyunun içine gömülme" olmak üzere üç bileşen üzerinden açıklamıştır. Dijital oyun oynama motivasyonlarından birincisi olan başarı bileşeni; güç kazanma arzusunu, oyunda yer alan zenginlik ve statü belirten sembolleri biriktirme arzusunu, oyunu oynayan diğer oyuncularla rekabet etme isteğini içermektedir. İkinci bileşen olan sosyalleşme diğer oyuncularla iletişim kurma, uzun vadeli anlamlı ilişkiler kurma arzusunu, grup halinde gösterilen bir çabanın parçası olmaktan doyum almayı içermektedir. Üçüncü ve son bileşen ise oyuna dalma/ oyunun içine gömülme; diğer oyuncuların bilmediği şeyleri bilmeyi ve hikayesi olan birini canlandırma arzusunu ve çevrimiçi ortamı kullanarak günlük yaşamın sıkıntılarından uzaklaşma isteğini içermektedir. Yapılan bir araştırmada bu üç bileşenin de oyun bağımlısı kişilerde oldukça fazla olduğu ve oyuna dalmanın ve oyun oynama süresinin dijital oyun bağımlılığını yordamada oldukça etkili olduğu bulunmuştur. Ayrıca olumsuz ilişkiler gibi zayıf sosyal ortamların, ebeveyn ve öğretmenlerle zayıf ilişkilerin dijital oyun bağımlığı ile ilişkili olduğu bulunmuştur (Gloc ve Kneer, 2013). Park ve diğerleri (2010) ise kişilik özelliklerinin dijital oyun oynama motivasyonları üzerindeki etkisinin araştırıldığı çalışmada Yee (2006) benzer şekilde dijital oyun oynama motivasyonlarının altında yatan boyutları, ilişkiler, macera isteği, gerçeklerden kaçma, rahatlama ve başarı olarak beş boyutta açıklamıştır. Kişilik özelliklerinden dışadönüklük ve uyumluluk dijital oyun oynamada güçlü motivasyonlar olarak belirlenmiştir. Etkileşimi kolaylaştıran örtük hedefler ve deneyimlerin yer aldığı dijital oyunlarda dışadönük kişiler dijital oyunları başkalarıyla iletişim kurmak için daha fazla oynaması sebep olarak gösterilebilir. Uyumluluk kişilik özelliğine sahip insanlar sosyal davranışlardan ve etkileşimlerden hoşlanırlar. Dijital oyunlarda iş birliği ve etkileşim oldukça önemlidir. Uyumlu insanların oyun oynama motivasyonu diğer oyunculardan olumlu geri

bildirim almak ve kabul edilebilirliği arttırmak olarak söylenebilir. Uyumlu insanlar çevrimiçi oyunları sosyal davranışlarda bulunmanın iyi bir yolu olarak görebilirler böylelikle uyumlu insanlar çevrimiçi ortamda tatmin elde edebileceklerine inanırlar.

Kişileri dijital oyun oynamaya iten sebeplerin kişinin içinde bulunduğu yaş dönemine göre değişebileceği söylenebilir. Doğan Keskin ve Aral (2018) tarafından yapılan bir araştırmaya göre 0-6 yaş dönemindeki çocuklar internetle, teknolojik aletlerle ciddi vakitler geçirip bu teknolojik aletleri başta eğlence amaçlı olarak animasyon izleme ve oyun oynama amaçlı kullanmaktadırlar. Ergenleri oyun oynamaya iten motivasyonlarda ise sanal dünyada popüler olmak, arkadaşları arasında öne çıkmak, dijital oyunlarda başarılı olarak arkadaşları arasında bir kimlik ve statü kazanmak olarak söylenebilir (Benli ve Sayar, 2020).

2.6. Dijital Oyun Bağımlılığının Etkileri

Literatürde yapılan araştırmalara göre dijital oyunların aşırıya kaçmadığı sürece normal olduğu ve hatta duygusal rahatlama, problem çözme becerileri gibi pozitif etkilerinin olabileceği belirtilmiştir (Brown ve diğerleri, 2014). Bazı beceri gerektiren oyunların el- göz koordinasyonu ve görsel uzaysal becerilerin gelişmesinde pozitif katkıları olduğu belirtilmiştir (Young, 2009). Oyun tabanlı eğitimin, öğrenmeyi görsellerle destekleyerek öğrencilerin derse zevk alarak katılmalarını sağladığı, streslerini azaltmada yardımcı olduğu, öğrencilerin rahatlamasını ve motivasyonlarının artmasını sağladığı bulunmuştur (Bayırtepe ve Tüzün, 2007). Oyun kişinin kendisi için önemli olan ve kendisini zorlayan duygularını aramasına katkıda bulunur. Çeşitli araştırmacılar etkileşimli internet oyunlarının kişinin gelişimine katkıda bulunduğunu, üç boyutlu görme yeteneğini, görsel zekayı olumlu etkilediğini belirtmişlerdir (Tüzün, 2002). Oyunlar çocuk ve ergenlerin hatta yetişkinlerin bir araya gelerek hoşlandığı etkinlikleri yapma sürecidir fakat bunun olumlu olduğu kadar olumsuz etkileri de mevcuttur. Oyun oynamaya verilen sürenin giderek artması ergenin/ yetişkinin hayatında sosyal ilişkilerinin kopma noktasına gelmesi, okul hayatının değişmesi gibi birçok olumsuz duruma sebep olabilir. Ayrıca takıntılı ve sinirli davranışlar, ergenlik çağına erken girme, fiziksel etkinliğin az olmasından dolayı oluşabilecek bedensel rahatsızlıklar, dikkati sürdürmede zorluk, okul hayatında başarının düşük olması gibi hem fiziksel hem psikolojik rahatsızlıklara sebep olacağı söylenebilir (Ayas ve diğerleri, 2013).

2.6.1. Dijital Oyun Bağımlılığının Fizyolojik Etkiler: Dijital oyun bağımlılığının yorgunluk, uyku sorunları dahil olmak üzere insanların fiziksel sağlığı üzerinde ciddi olumsuz etkileri vardır (Kırcaburun ve diğerleri, 2018). Teknoloji çağı çocukların ekran karşısında uzun saatler geçirmesine sebep olmuştur, yapılan araştırmalar ekran başında uzun vakit geçirmenin sonucunda eklem ve kas ağrıları gibi fiziksel rahatsızlıkların ortaya çıktığını göstermiştir

(Ostovar ve diğerleri, 2016). Bener ve diğerlerinin (2010) yaptığı bir araştırmada internette aşırı vakit geçirmenin bir sonucu olarak obezite ve az görme arasında pozitif bir ilişki olduğunu doğrulandı. Yapılan araştırmalar artan düzeyde oyun oynamanın uyku kalitesini düşürdüğünü özellikle uykudan önceki son bir saatte oyun oynamanın çok daha kötü bir uyku kalitesini öngördüğünü gösterdi (Foley ve diğerleri, 2013). Bilgisayar başında geçirilen zamanın 3 saati aşması durumunda uyku rahatsızlıklarının %28 oranında arttığı ve kronik uykusuzluğa sebep olduğu belirtilmiştir. Kronik uykusuzluğun da birçok psikolojik ve fizyolojik rahatsızlıklara sebep olduğu bilinmektedir (Twenge, 2018). 10-17 yaşlarında ergenlerin bilgisayar kullanımıyla ilişkili fiziksel sorunların araştırıldığı araştırmada bilgisayar başında zaman belli bir zaman geçtikten sonra kişilerin özellikle boyun ve sırtın üst kısmında ağrı, baş ağrısı ve kas yorgunluğu gibi rahatsızlıklar yaşadıklarını ayrıca uzun süre bilgisayar ekranına bakma, odaklanma sonucunda, gözlerde yanma yaşadıkları belirtilmiştir (Harris ve Stracker, 2000). Yapılan bir araştırmada dijital cihazların uzun süre ve farklı duruş biçimlerinde kullanılmasının gelişimsel problemlere, obezite, yetersiz fiziksel aktivite, kas ve eklem sorunlarına sebep olduğu bildirilmiştir (Mustafaoğlu ve diğerleri, 2017). Dijital oyun oynama sırasında bazı ergenler oyun başında daha fazla kalmak için öğünlerini bilgisayar başında tüketme ve yiyecek olarak da daha hızlı ve kolay tüketebilecekleri yiyecekleri tercih etmektedirler ve bunun soncunda beslenme alışkanlıklarının bozularak çeşitli sağlık sorunlarına sebep olduğu söylenebilir (Doğan, 2013).

Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığının etkileri arasında eklem ve kas ağrıları, görme bozuklukları, uyku kalitesinde düşme ve yeme bozuklukları gibi rahatsızlıklar olduğu söylenebilir.

2.6.2. Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Etkileri: Çok sayıda araştırma dijital oyun oynamanın hem psikolojik sağlık hem fizyolojik sağlık üzerindeki etkilerinin sonuçlarını tutarlı olarak göstermiştir. Bagdasarov ve diğerleri (2013) oyunun kapsamından bağımsız olarak dijital oyun oynamanın ergenler ve genç yetişkinler arasında depresyon ve yalnızlığa yol açtığını belirtilmişlerdir Felt ve diğerlerinin (2014) yapmış oldukları araştırma bu sonucu desteklemiştir. Diğer çalışmalar oyunların suç işleme, kurallara uymama, hem içselleştirme hem dışsallaştırma rahatsızlıkları dahil olmak üzere ergenler arasında olumsuz etkilerini vurgulamıştır (Appel ve Holtz, 2011). Ayrıca; Çocuk ve ergenler arasında giderek artan sosyal fobi, sosyal geri çekilme, kaygı ortaya çıkan etkilerdendir (Gentile ve diğerleri, 2011). Dijital oyun bağımlılığının depresyon ve kaygı gibi insanların psikolojisi üzerinde ciddi derecede olumsuz etkileri olduğu araştırmalarla kanıtlanmıştır (Griffiths ve diğerleri, 2018). Bilgisayar oyunları ve internette uzun süre vakit geçiren çocukların ve gençlerin saldırgan davranışlarda

bulunduğu, öz saygılarının düşük olduğu ve kişilerarası ilişkilerinde sorun yaşayan kişiler olduğu ve bilgisayar başında geçen zaman arttıkça çocukların ve ergenlerin depresyon düzeylerinin arttığı bulunmuştur (Güler ve diğerleri, 2009). Literatürde yapılan araştırmalarda dijital oyunların problemli kullanımının yaşam doyumunu azalttığı, yükse kaygı ve depresyonla ilişkili olduğu bulunmuştur (Hentland ve diğerleri, 2011). Aşırı dijital oyun oynama ile ergen intiharı arasındaki ilişkinin araştırıldığı bir çalışmada günde 5 saat veya daha fazla dijital oyun oynayan gençlerin daha fazla üzüntü, intihar düşüncesi ve intihar planlaması yapmalarına sebep olduğu bulunmuş, aşırı dijital oyun ile genç depresyonu ve intihar eğilimi riski arasındaki ilişkiyi desteklediği sonucuna varılmıştır (Castro ve diğerleri, 2011). Twenge (2018) benzer şekilde bir günde elektronik cihazların başında geçirilen sürenin ergenlik çağında üç saati aşması durumunda kişinin intihar sergileme eğiliminin %35 daha fazla olduğunu belirtmiştir.

Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığının psikolojik etkileri arasında depresyon, kaygı, davranış bozuklukları, sosyal fobi ve yalnızlık olduğu söylenebilir.

2.6.3. Dijital Oyun Bağımlılığının Sosyal Etkileri: Son araştırmalarda dijital oyun türlerine göre dijital oyun oynamanın olumlu yönlerine bakılmıştır, bu araştırmaların sonucuna göre prososyal oyunların insanlara yardım etme konusunda yararlı etkileri olduğu (Greitemiyer ve Oswald, 2010) fakat bunun yanında oyun oynamaya verilen sürenin giderek artması ergenin/ yetişkinin hayatında sosyal ilişkilerinin kopma noktasına gelmesi, okul hayatının değişmesi gibi birçok olumsuz duruma sebep olabilir. Oyunların olumsuz etkilerinin ne olduğuna dair çalışmaların büyük bir çoğunluğu şiddet içeren oyunlar üzerinde toplanmıştır (Felt ve diğerleri, 2014). Yapılan araştırmalarda şiddet içeren oyunları daha fazla oynayan ergenlerin daha fazla saldırganlık davranışları sergilediği bulunmuştur (Bobkowski ve diğerleri, 2011). Anderson ve Bushman (2009) tarafından yapılan araştırmada şiddet içeren dijital oyunlara, dijital medyaya maruz kalan kişilerin şiddete karşı duyarsızlaştıklarını, acı çeken insanlara sunulan yardımı azalttığı bulgusuna ulaşılmıştır. Greitemeyer ve Mügge (2014) tarafından yapılan araştırmada da dijital oyun bağımlısı olan kişilerin prososyal davranışlarında azalma görülmekte olduğu tespit edilmiştir.

Anand (2007) tarafından yapılan çalışmada dijital oyunlarla aşırı vakit harcayan çocukların akademik performansında ve not ortalamalarında düşüşlerin olduğu bulunmuştur.

Dijital oyun bağımlılığı belirtileri gösteren çocukların yalnızca akademik alanda değil aile yaşantısında da sorunlar yaşadıkları söylenebilir. Dijital oyun oynamanın aile içi iletişimin azalmasına ve asosyalleşmeye sebep olduğu belirtilmiştir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Ayrıca Bacigalupa (2005)'ya göre dijital oyunları fazla oynayan kişilerin kendi yaşıtlarıyla

daha az sosyalleştikleri veya yaşıtlarıyla olan iletişimlerinde bozulmalar meydana gelmektedir (aktaran Akbulut, 2013).

Dijital oyun bağımlılığının tehlikeleri arasında, dış dünyadan kendini soyutlama, suça karışma, bazı grup veya örgütlerin faaliyetlerine katılma, dijital oyunların kazanç elde etmek amacıyla kullanıldığı zaman eğitimini devam ettirmeye karşı isteksiz olma bulunmaktadır (Sağlık Bakanlığı, 2018).

Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığının sosyal etkileri arasında sosyal ilişkilerde zayıflama, saldırganlık, prososyal davranışlarda azalma, akademik başarının düşmesi, asosyalleşme ve suça karışma olduğu söylenebilir.

2.6.4. Dijital Oyun Bağımlılığının Bilişsel Etkileri: Yapılan son araştırmalarda aksiyon oyunlarının görsel uzaysal beceriler üzerinde olumlu etkileri olduğu belirtilmiştir. Spesifik görsel uzaysal beceriler içeren görevlerin olduğu oyunlar görsel uzaysal becerilerde olumlu etkileri olduğu hem deneysel hem korelasyonel araştırmalarda bulunmuştur (Anderson ve diğerleri, 2014). Bunun yanında hızlı oyunların kişinin bilişsel kontrolü üzerinde olumsuz etkileri olduğu ortaya çıkarılmıştır (Baleiver ve Green, 2007). Yapılan çeşitli araştırmalar bilgisayarda aşırı vakit geçiren çocuk ve gençlerin "beyinlerindeki temporal dopaminerjik aktivitede artış olduğu ve bu kişilerin dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu kriterleri taşıdığını" göstermiştir (Dinç, 2010). Dijital aygıtlara en çok maruz kalan grup çocuk ve ergenlerdir. Dijital aygıtlara karşı en hassas beyinler de genç beyinlerdir (Small ve Vorgan, 2008). Dijital oyunlar beyin işlevine zarar vermekte ve özellikle şiddet içerikli dijital oyunlara maruz kalmanın beynin işlevlerinde değişikliğe neden olduğu bulunmuştur (Doğan, 2006). Ayrıca ergenlerde dijital oyun bağımlılığı arttıkça zorbalıkla ilgili biliş düzeylerinin de arttığı görülmüştür (Meral Kılıç, 2019).

Dijital oyunlarda fazla zaman harcayanların daha fazla dikkat dağınıklığı ve odaklanma sorunu yaşadığı belirtilmiştir. Ayrıca şiddet içerikli oyunlarının dikkat sorunları ve dürtüsellik üzerinde etkisi olduğu belirtilmiştir (Gentile ve diğerleri, 2012). Teknolojik cihazlarla erken yaşlarda tanışan, bu cihazlarla aşırı zaman harcayan kişilerin, öz düzenleme becerilerinde, bilişsel esnekliklerinde ve empati becerilerinde sorunlar olduğu belirtilmiştir (Aladé ve diğerleri, 2013). Sağlık Bakanlığı tarafından hazırlanan Sağlık Raporu (2018) rapora göre dijital oyun bağımlılığının, okuma ve yazma becerilerinde, dil kullanımında bozukluklar, argo sözcük kullanımında artış meydana getirdiği belirtilmiştir. Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığının bilişsel etkileri arasında dikkat dağınıklığı, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu, bilişsel becerilerde azalma olduğu söylenebilir.

2.7. Dijital Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yapılan Araştırmalar

Bu kısımda dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yurtiçinde ve yurtdışında yapılan araştırmalara yer verilmiştir.

2.7.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar: Literatürde dijital oyun bağımlılığını araştıran ulusal tezlere sıklıklara yer verildiği görülmektedir. H. Nergiz ve S. Nergiz (2020) "Çocuk, Ergen veya Gençlerde Dijital Oyun Bağımlılığını Araştıran Ulusal Tezlerin İncelenmesi" adlı çalışmaları sonucu yaptıkları taramada dijital oyun bağımlılığı konusunu araştıran 98 lisansüstü teze ulaşılmış olup, bu konudaki en eski yüksek lisans tezinin 2010 doktora tezinin ise 2012 yılında yayımlandığı bilgisine ulaşılmıştır. Literatüre baktığımızda dijital oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmaların giderek arttığı söylenilebilir.

Demir ve Cicioğlu (2019) tarafından yapılan çalışmada lise öğrencilerinde dijital oyun oynama bağımlılığı ile fiziksel egzersize katılma motivasyonu arasındaki ilişki incelenmiştir. Ek olarak dijital oyun bağımlılığının cinsiyet, yaş, sınıf düzeyi ve dijital oyun oynama süresine göre farklılaşıp farklılaşmadığına da bakılmıştır. Araştırma sonucunda dijital oyun oynama bağımlılığı ile fiziksel egzersize katılma motivasyonu arasında negatif korelasyon bulunmuştur. Cinsiyet ve yaş değişkenine göre incelendiğinde anlamlı farklılık bulunmayıp sınıf düzeylerine ve dijital oyun oynama süresine göre anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır.

Kavlak ve diğerleri (2022) tarafından toplamda 613 lise öğrencisi ile yapılan çalışmada ise dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasındaki ilişki incelenmiştir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığının sınıf düzeyi, ebeveyn eğitim seviyesi ve sosyoekonomik düzeyine göre farklılaşıp farklılaşmadığına bakılmıştır. Araştırmada elde edilen bulgulara bakıldığında öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça yalnızlık seviyelerinin arttığı sonucuna varılmıştır. Diğer değişkenlerle ilişkisi incelendiğinde erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla oyun bağımlısı oldukları saptanmıştır. Ebeveyn eğitim seviyesi yüksek olanların ve sosyoekonomik seviyesi düşük olanları daha fazla dijital oyun bağımlısı oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Sınıf seviyesi göre bakıldığında ise lise son sınıfta olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin diğer sınıflara göre daha düşük olduğu belirlenmiştir.

Aslan ve diğerleri (2022) tarafından 14-17 yaş arası öğrencilerle yapılan bir başka çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasındaki ilişki incelenmiştir. Yapılan analizlerin sonucunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça sosyal beceri puanlarının azaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Yine lise öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile duygu düzenleme ve algılanan sosyal destek arasındaki ilişkinin incelendiği Barut (2019) tarafından yapılan çalışmada elde edilen

bulgulara baktığımızda katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ile duygu düzenleme ve algılanan sosyal destek arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. Sonuç olarak öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları arttıkça algılanan sosyal destek düzeyinin azaldığı ve duygu düzenleme becerilerinin alt boyutu olan işlevsel duygu düzenleme düzeyinin de azaldığı bulunmuştur.

Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) tarafından dijital oyun bağımlılığının 7-15 yaş arasındaki çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerinin incelendiği araştırmada çocukların günde ortalama 3 saatini dijital oyun oynayarak geçirdikleri ve erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre dijital oyun oynama süresinin daha fazla olduğu bulunmuştur.

İlköğretime devam eden öğrencilerde dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörlerin incelendiği bir çalışmada, dijital oyun bağımlılığında öğrencilerin bilgisayara sahip olması risk faktörü olarak bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığını etkileyen önemli faktör olarak da okula yabancılaşma değişkeni olduğu bulunmuştur (Ersoy, 2010).

Özmen (2019) tarafından yapılan çalışmada ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek, psikolojik sağlamlılık ve benlik saygısı arasında negatif ve anlamlı bir ilişki olduğu ve dijital oyun bağımlılığının bilgisayara sahip olan öğrenciler lehinde anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur.

Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının aile yaşam doyumuna etkisinin incelendiği Akpınar ve diğerleri (2022) tarafından yapılan çalışmanın sonucunda dijital oyun bağımlılık düzeyi arttıkça aile yaşam doyumunun azaldığı sonucuna varılmıştır. Ayrıca dijital oyun bağımlılığının cinsiyete ve sınıf düzeyine göre farklılaşıp farklılaşmadığına bakılmıştır. Cinsiyete göre bakıldığında dijital oyun bağımlılığının erkeklerde daha fazla olduğu bulunmuştur. Sınıf seviyesine göre bakıldığında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Aile yaşam doyumunun sınıf seviyesine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelendiğinde ise anlamlı bir şekilde farklılaştığı sonucuna varılmıştır.

Bingöl ve Eker (2022) tarafından yürütülen çalışmada lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile boş zaman can sıkıntısı arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda boş zaman can sıkıntısı, dijital oyun bağımlılığını anlamlı yordayıcı olduğu bulunmuştur.

Aksoy (2018) tarafından yürütülen ergenlerde dijital oyun bağımlılığına etki eden değişkenlerin incelendiği araştırmada, uyku rahatsızlıkları yaşayan, stresle baş edemeyen, sosyal ilişkileri zayıf olan, yaşamdan zevk almayan ve stresle baş edemeyen ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyi yüksek olduğu görülmüştür.

Dursun ve Eraslan Çaban (2018) tarafından yürütülen ergenlerde psikolojik ihtiyaçlar ve dijital oyun bağımlılığının araştırıldığı çalışmanın sonucunda ilişki ve özerklik ihtiyacı ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif bir ilişki bulunmuştur ve psikolojik ihtiyaçların dijital

oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde yordadığı bulgusuna ulaşılmıştır. Oyun bağımlılığı ile özerklik ve ilişki ihtiyacı ile düşük düzeyde ve negatif yönde bir ilişki olduğu; ayrıca ergenlerin cinsiyet, özerklik ve ilişki psikolojik ihtiyaçlarının oyun bağımlılığı varyansının %11'ini açıkladığı görülmüştür.

Arslan (2021) tarafından yürütülen bir çalışmada ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceri ve sorumluluk sahibi olma arasındaki ilişki incelenmiştir. Yürütülen çalışmanın sonunda dijital oyun bağımlılığı arttıkça sorumluluk davranışının ve sosyal beceri düzeyinin azaldığı sonucuna varılmıştır.

Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlarında yaşamda anlam ve sorumluluğunun aracılık rollerinin araştırıldığı bir çalışma sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçlar arasındaki ilişkinin negatif yönde olduğu ve sorumluluk davranışı ve yaşamda anlamın temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide seri aracılık etkisine sahip olduğu sonucuna varılmıştır (Kaya ve diğerleri, 2023).

Yıldırım (2019) tarafından yürütülen çalışmada lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlar arasında yer alan özerklik ve ilişki ihtiyacı arasında negatif ve anlamlı ilişki tespit edilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yurtiçinde yapılan çalışmalara bakıldığında dijital oyun bağımlılığının; cinsiyet, yaş, sınıf düzeyi, sosyoekonomik düzeyi, sosyal beceriler, yalnızlık, duygu düzenleme, sosyal destek, aile yaşam doyumu, sorumluluk gibi değişkenler açısından incelendiği görülmektedir.

2.7.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar: Seul'da 19-59 yaş arasında olan 789 katılımcı ile gerçekleştirilen, Lee ve diğerleri (2014) tarafından yapılan araştırmada dijital oyun bağımlılığının, depresyon, saldırganlık ve yalnızlık ile ilişkisi incelenmiştir. Araştırmada elde edilen bulgulara göre saldırganlığın yalnızlıktan ve depresyondan ciddi şekilde etkilendiği bunun yanında üç değişken içerisinde saldırganlığın oyun bağımlılığı üzerinde en güçlü belirleyicisi olduğu belirlenmiştir. Bilhassa depresyon ve oyun bağımlılığı arasında aracı rolü oynayan değişkenin saldırganlık olduğu sonucuna varılmıştır.

Dijital oyun bağımlılığını bireylerin çevrimiçi sosyal etkileşim ihtiyacı, kişilerarası yetersizlik açısından incelendiği Bhagot ve diğerleri (2019) tarafından yapılan araştırmada, bireylerin çevrimiçi sosyal etkileşim ihtiyacının dijital oyun bağımlılık üzerinde anlamlı ve güçlü bir etkisinin olduğu ve yalnız bireylerin dijital oyun bağımlılığında önemli bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kişilerarası yetersizlik değişkeninin dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi incelendiğinde ise anlamlı ama olumsuz etkisinin olduğu belirlenmiştir.

Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve oyun türüne göre kişilik özelliklerinin incelendiği bir araştırmada dijital oyun bağımlılık puanı yüksek olan öğrencilerde yarış oyunu kullanıcılarının sorumluluk, empati ve topluluk duygusu düzeyi dijital oyun bağımlılık puanı düşük olan öğrencilere göre oldukça düşük olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca dijital oyun bağımlılık puanı yüksek olan öğrencilerde Shooting- atıcılık oyunu kullanıcıları dijital oyun bağımlılık puanı düşük olan öğrencilere göre daha düşük özgüven davranışına sahip oldukları tespit edilmiştir (Keum ve diğerleri, 2022).

Dijital oyun bağımlılığı ve risk faktörünün araştırıldığı, 12- 62 yaş arasında olan 1420 katılımcı ile gerçekleştirilen bir çalışmada, oyuncunun yaşı ne kadar gençse haftalık oyun oynama saatinin o kadar arttığı belirlenmiştir. Ergenlerin daha fazla boş zaman sahip olması, daha az sorumluluk alma istekleri sebebiyle oyun oynama saatlerinin daha fazla olduğu belirlenmiştir. Ayrıca ergenlerin dijital oyun bağımlılığını arttıran etkenler arasında eğlence, rekabet etme ve yenilik arama ve sosyalleşme ihtiyacı olduğu tespit edilmiştir (Baguley ve diğerleri, 2012).

Li ve diğerleri (2022) tarafından toplamda 1665 6-8. sınıf öğrencisi ve annelerinden oluşan katılımcılar ile yapılan çalışmada ise online dijital oyun bağımlılığının zorbalık arasındaki ilişki incelenmiştir. Ek olarak yaşamda anlamın potansiyel rolüne de bakılmıştır. Araştırmanın sonucunda, hem kız hem erkek öğrencilerde zorbalık mağduriyeti anlamın varlığı ve anlam arayışı ile arasında negatif korelasyon bulunmuştur. Öğrencinin hem kendisinin hem annesinin bildirdiği zorbalık mağduriyetinin dijital oyun bağımlılığı ile arasında pozitif korelasyon bulunmuştur. Anlam varlığının seviyelerine göre dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık mağduriyeti arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Anlam varlığının düşük ve orta seviyelerine bakıldığında dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık mağduriyeti arasında anlamlı ve pozitif korelasyon olduğu, anlam varlığının yüksek seviyelerinde ise dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık mağduriyeti arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Çinli ergenler arasında online dijital oyun bağımlılığında bilişsel çarpıtmanın rolünün incelendiği Li ve Wang (2013) tarafından yapılan çalışma, 12 ila 19 yaşları arasındaki 495 ergeni kapsamaktadır. Bu çalışmada bilişsel çarpıtmaların dijital oyun bağımlılığı üzerindeki yordayıcı etkisini incelenmiştir ve dijital oyun bağımlılık seviyesi yüksek olan öğrenciler üzerinde BDT ve temel danışmanlığın etkililiği incelenmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre online dijital oyun bağımlılığının en güçlü yordayıcıları olarak ruminasyon veya hep ya hiç bilişsel çarpıtmasının online dijital oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde öngördüğünü tespit etmiştir. Ayrıca erkeklerin online dijital oyun bağımlılığı geliştirme riskinin daha fazla olduğu belirtilmiştir. Yapılan Bilişsel Davranışçı Terapi temelli grup müdahalesinin ardından

katılımcılarda bağımlılık belirtilerinin ve çarpık inançların azaldığı fakat temel danışmanlık müdahalesinin bilişsel çarpıtmaları üzerinde etkisi olmadığı belirtilmiştir**.**

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yurtdışında yapılan çalışmalara bakıldığında dijital oyun bağımlılığı depresyon, saldırganlık, yalnızlık, zorbalık, bilişsel çarpıtmalar ve sosyal beceriler gibi değişkenler açısından incelenmiştir.

2.8. Psikolojik İhtiyaçlar

Psikolojik ihtiyaçlar, kişinin hayatının nasıl algıladığı, kendi hayatına ilişkin bakış açısını etkileyen çok önemli bir değişkendir. Psikolojik ihtiyaçlar kavramı birçok kuramcı tarafından ele alınıp açıklanmıştır (Çivitçi, 2012). Seçim teorisi ve Gerçeklik terapisi deyince ilk akla gelen Glasser'e göre insanlar kendilerini, ihtiyaçlarını karşılayıp karşılayamadığı ölçüde mutlu ya da mutsuz hissederler. Dolayısıyla mutluluk ya da mutsuzluk, insanın ihtiyaçlarını ne ölçüde karşıladığını tespit etmek için kilit bir noktadır. Yani, mutluluk ya da mutsuzluk bir kişinin ihtiyaçlarının karşılanma ölçüsünü belirlemek için önemli bir gösterge durumundadır. Glasser tüm insanlarda ortak olan beş temel ihtiyacı sıralamıştır. Bunlar: "hayatta kalma, sevgi, güç, özgürlük ve eğlence"dir (Rapport, 2007).

Psikolojik ihtiyaçları ele alan bir başka kuram öz belirleme kuramıdır. Öz belirleme kuramı bir motivasyon ve kişilik kuramı olup bireyin kişilik gelişiminin ve davranışlarının düzenlenmesine zemin yaratan içsel süreçlere odaklanır ve insan motivasyonunun anlaşılmasının, yeterlilik, özerklik ve ilişkililik için doğuştan gelen psikolojik ihtiyaçların dikkate alınmasını gerektirdiğini savunur. Öz belirleme teorisini 1970'li yıllarda ilk kez ele alan ve geliştiren Edward Deci'dir ve kuramın geliştirilmesini sağlayan kişi de Richard Ryan'dır. Öz belirleme kuramı davranışların düzenlenmesinde etkili olan iç ve dış motivasyonları yine davranışların düzenlenmesinde etkili olan temel ihtiyaçları içeren kapsamlı bir kuramdır. Öz belirleme kuramına göre insanların yeterlilik, ilişki ve özerklik olmak üzere üç temel ihtiyacı vardır. Yeterlilik, ilişki ve özerkliğe yönelik doğuştan gelen psikolojik ihtiyaçlar insan ruhunun derin yapısıyla ilgilidir çünkü bunların etkililiğe, bağlılığa ve tutarlılığa ulaşmaya yönelik doğuştan gelen ve yaşam boyu süren eğilimlere atıfta bulunmaktadır. Ayrıca bireylerin iyi oluşu, ruh sağlıkları, gelişimleri, kendileri ile bütünleşmeleri ve kimlik kazanımları için psikolojik ihtiyaçlarının karşılanmasının gerekli olduğu söylenmektedir (Deci ve Ryan, 1985; 2000). Öz belirleme kuramına göre başarıya ulaşmada kritik olan husus, insanların hedeflerine ulaşırken temel psikolojik ihtiyaçlarını ne ölçüde karşılayabildikleridir. Ayrıca bu temel ihtiyaçların karşılanmasının insanların zihinsel sağlığının ve yaşama gücünün önemli belirleyicileri olduğu söylenmektedir (Ryan ve diğerleri, 1997).

Öz belirleme kuramına göre psikolojik ihtiyaçlardan ilki olan özerklik ihtiyacı, kişi bir davranışta bulunurken bu davranışının kendi değerleriyle örtüşmesi ve kişinin kendi davranışlarının sorumluluğunu alması ve seçimlerini ona göre yapması olarak tanımlanmaktadır. Özerk bireylerin kendilerine bir hedef çizebilen ve bu hedefi çizerken sorumluluklarını yerine getiren böylece kendi yaşamlarında kontrol sahibi olan, seçim yapabilen kişiler olduğu söylenebilir (Deci ve Ryan, 2000).

Öz belirleme kuramına göre psikolojik ihtiyaçlardan ikincisi yeterlik ihtiyacıdır. Yeterlik ihtiyacı, kişinin çevresinde etkin rol alarak çevresini etkileyebilmek ve kendisini çevresiyle başa çıkabilecek yeterlilikte hissetmek, yaptığı işlerde başarılı olmak, istenilen sonuca ulaşmaktır. Yeterlik ihtiyacı karşılanmış bireyler, içsel bir motivasyona sahip olup çevresini keşfetmeyi, etkilemeyi isterler ve kendilerini sürekli geliştirmek için çabalarlar (Deci ve Ryan 1985; Kowal ve Fortier, 1999).

Öz belirleme kuramına göre son psikolojik ihtiyaç olan ilişkili olma ihtiyacı, kişinin çevresiyle karşılıklı saygı ve güven içinde yakın ilişkide bulunma ve içinde bulunduğu çevreye ait olma isteği olarak tanımlanabilir (Baumister ve Leary, 1995). İlişki ihtiyacı karşılanması kişinin çevresiyle samimi ve kaliteli ilişkiler kurmasına ve ilişkilerinde duygusal kabulü, duygusal desteği ve doyumu hissetmesine bağlıdır (Ingledew ve diğerleri, 2004).

Glasser'e göre (aktaran Erden ve Aliyev, 2011) psikolojik ihtiyaçların karşılanması insanların yaşamını sürdürebilmeleri için en önemli motivasyon kaynağıdır Özellikle ergenlik döneminde bireyin temel psikolojik ihtiyaçlarının karşılanması, bireyin doğru seçimler yapması ve çevresiyle sağlıklı ilişkiler kurmasına hizmet ederek sağlıklı bir kimlik kazanmasına yardımcı olur. Ergenlerin temel psikolojik ihtiyaçlarının karşılanması ergenlerin kimlik inşasında ve üretken olmasında ayrıca büyük önem taşımaktadır (Kaya, 2016). Ergenlik dönemi diğer gelişim dönemlerinden farklı olarak bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimin en yoğun olduğu gelişim dönemidir. Bu gelişim dönemi bireyin hem kimlik kazandığı hem de kendini geliştirebildiği kritik ve ergenlerin duygusal olarak hassas olduğu bir dönemdir. Bu dönemde ergenler ihtiyaçlarını, başkalarının kaygılarını ve bakış açılarını da öğrenir (Erden ve Aliyev, 2011). Lise öğrencilerinin ihtiyaçları içlerinde bulunduğu gelişim özellikleri sebebiyle yetişkinlerin ihtiyaçlarından ayrılmaktadır. Ergenlik dönemindeki gençler hayattan beklentilerine ve nasıl bir kimlik inşa edeceklerine dair bir arayış, bir kimlik krizini çözme mücadelesi içerisindeler. Bu mücadele ergende aşırı bağlanmaya, duygusal bağlanmaya, yabancılaşmaya ve boşvermişliğe kadar götürebilir (Krist-Ashman ve Zastrow, 2014; Yılmaz, 2022).

Feldman ve Steiner (2008, aktaran Arıkan ve Coşar, 1996) ergenlerin yaşamında ihtiyaç duydukları alanları beş kategoride tanımlamıştır. Bunlardan birincisi nefes alıp verme, yemek yeme, kişisel temizlik gibi en temel ihtiyaçlar diyebileceğimiz fizyolojik ihtiyaçlardır. İkincisi, ergenin arkadaşlarıyla, ailesiyle kısaca hayatındaki kişilerle iyi geçinme isteği olan "kişilerarası fonksiyon"dur. Üçüncüsü, ergenin ruh halini, duygusal tepkilerini, ergenin kendisine duyduğu saygıyı, ergeni harekete geçiren güdüleri ve günlük sorunlarla başa çıkabilmek için güçlü yanlarını içeren "ruhsal sağlık fonksiyonu"dur. Dördüncüsü, ergenin geleceği planlamasını, eğitimini, olmak istediği mesleği içeren "gelecek için uygun planlama yapabilme fonksiyonu"dur. Beşincisi ise ergenin kendisini rahatlatmak için yaptığı aktiviteler ve boş vakitlerini kapsayan "boş zaman ve dinlenme aktivitesi"dir. Havighurst (1972) ise ergenlik dönemi için gelişim ihtiyaçlarını; kendi akranlarıyla anlamlı ve iyi ilişki kurmak, dış görünüşü ile barışık olmak ve toplumsal cinsiyet kimliği rolünü kazanmak, duygusal özerklik kazanmak, aile hayatına ve evliliğe hazırlanmak, ekonomik özgürlük için özgüven ve özyeterliliği kazanmak, gelecekteki mesleği seçmek ve o meslek için gerekli hazırlıkları yapmak, toplumsal yaşamda bir fikir ve inanç geliştirmek ve benimsemek, sosyal sorumluluk sahibi olmak ve sorumluluklarını yerine getirmek, vatandaşlık görevlerini yapabilmek için gerekli olan bilişsel becerileri kazanmak olarak sıralamıştır.

Yaşamında çevresine daha az bağımlı ve özerk yapıya sahip olan bireylerin özerklik, yeterlilik ve ilişkili olmayı içeren temel psikolojik ihtiyaçları doğal olarak karşılanan bireyler olduğu söylenebilir. İnsanı harekete geçmesini sağlayan motive edici unsur olarak da tanımlanabilen psikolojik ihtiyaçların dijital oyun bağımlılığını önemli derecede etkileyen unsurlardan bir tanesi olduğu belirtilmektedir (Kaya ve diğerleri, 2023).

2.9. Psikolojik İhtiyaçlar ile İlgili Yapılan Araştırmalar

Bu kısımda psikolojik ihtiyaçlar ile ilgili yurtiçinde ve yurtdışında yapılan araştırmalara yer verilmiştir.

2.9.1. Psikolojik İhtiyaçlar ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar: İnsanların çevresiyle kurduğu ilişkide iyilik halinin artması büyük oranda kişinin temel psikolojik ihtiyaçlarının karşılanmasına, çevreden aldığı desteğe ve özerkliğe bağlıdır. İlişkili olma ihtiyacının karşılanması için gerekli olan özerklik olduğu söylenmektedir. Temel psikolojik ihtiyaçlardan ilişkili olma ve özerklik ihtiyacının hem mental hem de biyolojik sağlığa faydası olduğu ayrıca motivasyonu arttırdığı çeşitli araştırmalarla kanıtlanmıştır. Ebeveyn çocuk ilişkisi, öğretmen- öğrenci ilişkisi ve arkadaşlık ilişkisinde temel psikolojik ihtiyaçların karşılanmasında özerklik ihtiyacının tatmini ile değerlendirilmektedir (Eger Aydogmus ve Tasman, 2022).

Cenkseven Önder ve Gök (2018) tarafından yapılan çalışmada "lise öğrencilerinin akran zorbalığına maruz kalmalarının yordayıcıları olarak temel psikolojik ihtiyaçları ve anne-babalarına duygusal erişilebilirlikleri" incelenmiştir. Araştırmada elde edilen bulgulara göre Katılımcıların akran zorbalığına maruz kalma ile temel psikolojik ihtiyaçları içinde yer alan yeterlilik, ilişki ve özerklik ile anne babaya duygusal erişebilirlik arasında anlamlı ilişki bulunmuştur. Öğrencilerin yeterlilik, özerklik, ilişki ihtiyaçları ve anne babaya duygusal erişilebilirlik arttıkça akran zorbalığına maruz kalma azalmaktadır. Cinsiyete göre bakıldığında kız ergenlerde özerklik ihtiyacı ve ebeveyne erişilebilirliğinin akran zorbalığına maruz kalmayı yordadığı, erkek ergenlerde ise akran zorbalığına maruz kalmayı yordamaya katkı yapan değişkenlerin özerklik ve ilişki ihtiyacı olduğu belirlenmiştir.

Yıldırım (2019) tarafından yürütülen, lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlığı ile öğrencilerin sosyal destek algısı ve psikolojik ihtiyaçlar arasındaki ilişkinin incelendiği bir araştırmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek ve psikolojik ihtiyaçlar arasında anlamlı ve negatif yönde bir ilişki bulunmuştur.

Ergenlerde mutluluk ve yaşam doyumunun yordayıcısı olarak psikolojik sağlamlılık ve psikolojik ihtiyaç doyumunun araştırıldığı bir çalışmada, psikolojik sağlamlılığın ve psikolojik ihtiyaç doyumunun hem mutluluğu hem yaşam doyumunu anlamlı bir şekilde yordadığı bulgusuna ulaşılmıştır (Toprak, 2014).

Canoğulları (2014) tarafından 644 lise öğrencisi üzerinde yürütülen bir çalışmada, internet bağımlılık seviyesi düşük olan ergenler yüksek olan ergenlerle kıyaslandığında internet bağımlılık seviyesi düşük olan ergenlerin ilişki, özerklik ve yeterlilik ihtiyaçlarının giderilmesine daha fazla ihtiyaç duydukları tespit edilmiştir.

Can (2018) tarafından yürütülen bir çalışmada lise öğrencilerinin akademik erteleme davranışı ile internet bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçları arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma İstanbul'da liseye devam eden 914 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda öğrencilerin akademik erteleme davranışının bilgisayar başında geçirilen süreye göre farklılaştığı tespit edilmiştir. Öğrencilerin internet bağımlılık düzeyi ile akademik erteleme davranışının arasında pozitif; özerlik, ilişki ve yeterlilik ihtiyacı ile negatif düzeyde ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Lise öğrencilerinde psikolojik ihtiyaçlar ile sınav kaygısı ve akılcı olmayan inançlar arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmada sınav kaygısı ve akılcı olmayan inançlar ile özerklik ilişki ve yeterlilik ihtiyaçları arasında anlamlı ve pozitif ilişki tespit edilmiştir (Demirci, 2018).

Öz belirleme kuramından yola çıkılarak 11-19 yaş arası ergenlerin ebeveynleri ile ilişkilerinde psikolojik ihtiyaçlarının karşılanması ve çatışma çözme şekilleri arasındaki

ilişkinin ergenlerin ebeveynlerine kendilerini açıklamaları ve sır saklama vasıtasıyla test edildiği bir çalışmanın sonucunda, ergenlerin aileleri ile ilişkilerinde algıladıkları psikolojik ihtiyaçlarının tatmini arttıkça, aileleri ile özel hayatları hakkında daha çok konuştukları, ailelerinden daha az sır sakladıkları ve çatışma sırasında işlevsel ve olumlu çözüm stillerini göstermeye daha çok meyilli oldukları tespit edilmiştir (Ulusu, 2022).

Yıldırım ve Zeren (2021) tarafından yürütülen bir çalışmada ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile temel psikolojik ihtiyaçları ve algılanan sosyal destek arasındaki ilişkinin incelenmiştir. Araştırmaya İstanbul'un Bağcılar ilçesinde ortaöğretime devam eden 533 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığının temel psikolojik ihtiyaçları ve algılanan sosyal desteği anlamlı düzeyde olumsuz etkilediği tespit edilmiştir. Temel psikolojik ihtiyaçlardan olan ilişki ve yeterlilik ihtiyacı karşılanmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu da bulgular arasındadır.

Taşbaşı (2023) 531 lise öğrencisi ile yaptığı çalışmada ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçlarının arasındaki ilişkide heyecan aramanın aracılık rolüne bakmıştır. Araştırmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçlar arasında negatif yönde ilişki ve bu ilişkide heyecan aramanın aracılık ettiği tespit edilmiştir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin teknolojik aletlere sahip olup olmama durumu ve oyunda harcanan süreye göre anlamlı düzeyde farklılaştığı bulgusuna ulaşılmıştır.

Psikolojik ihtiyaçlar ile ilgili yurtiçinde yapılan çalışmalara bakıldığında psikolojik ihtiyaçlar psikolojik sağlamlılık, internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, akademik erteleme, akılcı olmayan inançlar, aile ilişkileri ve algılanan sosyal destek gibi değişkenler açısından incelenmiştir.

2.9.2. Psikolojik İhtiyaçlar ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar: Davis ve diğerleri (2015) tarafından yapılan çalışmada Güney Afrika'da yaşayan ergenlerin yaşam hedefleri, yaşam istekleri ve psikolojik iyi oluş hallerinde ebeveynlik stillerinin ve temel psikolojik ihtiyaçların rolünün incelendiği kesitsel araştırmada sonuç olarak, otoriter ebeveyn tarzını benimseyen ailede yaşayan ergenlerin belirli bir yaşam hedefi oluşturmalarını ve psikolojik iyi oluşlarını olumsuz yönde etkilediği belirlenmiştir. Ayrıca olumlu ve olumsuz duygulanımın yordayıcılarına bakıldığında ise dışsal yaşam hedefleri, olumlu duygulanımın anlamlı bir yordayıcısı olarak bulunurken; hayal kırıklığı, olumsuz duygulanımın anlamlı bir yordayıcısı olarak bulunmuştur. Yine elde edilen bulgular, ebeveynlik stillerinin ve temel psikolojik ihtiyaçların, gelişmekte olan bir ülke bağlamında öğrencilerin yaşam hedeflerini ve psikolojik iyilik hallerini etkilediğini göstermektedir.

Covid- 19 salgını sürecinde ortaokula devam eden ergenlerin temel psikolojik ihtiyaç doyumu ve depresyonun incelendiği bir araştırmada, temel psikolojik ihtiyaçların karşılanmasının ergenlerin depresyonunu doğrudan azalttığını göstermiştir. Araştırmada ayrıca güvenlik duygularının ve ruminasyonun aracı rolüne bakılmıştır ve psikolojik ihtiyaçların tatmininin dolaylı olarak güvenlik duygularının aracı rolüyle depresyonu azalttığını göstermiştir. Araştırmanın tüm bulgularına bakacak olursak araştırma, psikolojik ihtiyaçların tatminin, güvenlik duygularını arttırdığı, ruminasyonu, olumsuz düşünceleri azalttığı ve depresyon belirtilerini azaltmada etkili olduğunu göstermiştir (Liu ve diğerleri, 2022).

Öğrenme bağlamı ve lisans öğrencilerinin özerklik ve yeterlilik İhtiyaçları, başarı motivasyonu ve kişisel gelişim girişiminin araştırıldığı bir çalışmada öğrencilerin başarı motivasyonunun özerklik ve yeterlilik ile doğrudan pozitif yönde ilişkili olduğu bulgusuna ulaşılmıştır (Bogdan ve Negovan, 2013).

Li ve diğerleri (2016) tarafından Çin'de 998 ergen öğrenciyle gerçekleştirilen çalışmada, stresli yaşam olaylarının ve internet bağımlılığında psikolojik ihtiyaç tatminin aracı rolü ve baş etme tarzının düzenleyici rolü incelenmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre stresli yaşam olayları ile internet bağımlılığı arasında anlamlı ve pozitif ilişki bulunmuştur yani stresli yaşam olayları arttıkça internet bağımlılığı da artış göstermektedir. Aracı rollerin etkisine bakıldığında ise psikolojik ihtiyaçların tatmininin stresli yaşam olayları ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkiye aracılık ettiği sonucuna varılmıştır. Ayrıca olumlu başa çıkma, psikolojik ihtiyaçların tatmininin aracılık etkisini yönetmiştir.

Scerri ve diğerleri (2018) tarafından yürütülen bir çalışmada yalnızlık depresyon ve özsaygı düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide psikolojik ihtiyaçların tatmininin rolüne bakılmıştır. Araştırmanın sonucunda psikolojik ihtiyaçların tatmin edilmemesi dijital oyun bağımlılığıyla ilişkili olduğu ve bu ilişkiye özsaygı ve depresyon düzeylerinin aracılık ettiği tespit edilmiştir.

Psikolojik ihtiyaçlar ile ilgili yurt dışında yapılan çalışmalara bakıldığında psikolojik ihtiyaçlar ebeveyn tarzları, stresli yaşam olayları, depresyon, özsaygı, başarı motivasyonu ve internet bağımlılığı gibi değişkenler açısından incelendiği görülmektedir.

2.10. Kişilik Özellikleri

Kişilik, kişinin kendisini ve dış dünyasını açıklamak için kullandığı bir terimdir. Kişiliği tanımlarken önemli olan kişinin kendisine özgü olduğunu düşündüğü özelliklerinin neler olduğunu bilmesidir. Yapılan kişilik tanımlamalarında ortak olan kavramlar vardır. Bunlardan bazıları, "tutarlılık", "süreklilik" ve "özgünlük"tür (Toplu Demirtaş, 2020).

Kişilik, bireyin davranışlarına yön veren; zaman, bağlam ve kişinin içinde bulunduğu şartların değişimine rağmen bireyin tutarlılık gösterdiği özellikleridir (Gerrig ve Zimbardo, 1996). Bir başka tanıma göre ise de kişilik, "bireyin kendisinden kaynaklanan tutarlı davranış kalıpları ve kişilik içi süreçlerdir" (Burger, 2006).

Cüceloğlu (1996) ise kişiliği, bireyin hem kendi hem dış dünyasındaki etkileşimlerini, duygu, düşünce ve tutumlarını kapsayan; insanı diğerlerinden ayıran, tutarlılık ve süreklilik gösteren özelliklerin bütünü olarak tanımlamıştır.

Bireyin gerek kendisini gerek başkasını ve dış dünyayı anlamasında kendisine yardımcı olan kişilik özellikleri, ilişki konusunda da kendini göstermektedir. Bireyin kişilik özellikleri; bir ilişkiyi başlatma, devam ettirme ve bitirme becerilerini, ilişkisine yüklediği anlamı ve ilişkinin kalitesini belirlemede oldukça önemlidir (Erden İmamoğlu, 2009). Kişilik özellikleri insanların görüşlerini, hissettiklerini ve davranışlarını yansıtır. Kişilik özellikleri insanları birbirinden ayıran ana yönlerdir. Allport ve kişilik alanında çalışan diğer uzmanlara göre, insanların kişiliklerini ayırt etmenin kilit noktası bireylerin kişilik özelliklerini anlamaktır (Alabed ve diğerleri, 2022; Deary ve diğerleri, 2003).

2.11. Beş Faktörlü Kişilik Özellikleri

Kişiliği tanımlama, kişiliğin ayırt edici özelliklerini belirleme çalışmaları, Allport, Cattell ve Eysenck gibi birçok kuramcı tarafından ele alınmıştır. Kişilik ile ilgili çalışmalar, 1980'lerin başında McCrea ve Paul Costa'nın katkılarıyla ilerlemiştir. 1985'e kadar uzanan zaman diliminde McCrea ve Paul Costa, faktör analizi yöntemini kullanarak öncelikle kişiliğin "dışadönüklük" ve "nevrotizm" boyutunu ele almıştır. Daha sonra bu iki boyuta "deneyime açıklık" boyutunu da ekleyerek üç faktörlü modeli öne sürmüşlerdir. Bundan kısa bir süre sonra da kişilikle ilgili beş boyutun olduğunu keşfedip bununla ilgili bir ölçek geliştirmişlerdir (Costa ve McCrea, 1985; 1992, aktaran Yazgan İnanç ve Yerlikaya, 2008). Beş faktörlü kişilik kuramı ortaya atılan birçok görüşü içine alan bir kavram olarak görülmektedir. Bu zamana kadar yapılan araştırmalar kişilik ile ilgili çalışmaların beş faktörde bir araya getirilebileceğini göstermiş olup kültürlerarası çalışmalarda da doğrulanmıştır (Aslan ve diğerleri, 2009).

Beş faktörlü kişilik modeli beş temel boyut açısından kişilik özelliklerinin hiyerarşik bir organizasyonudur. Bu beş boyut, "dışadönüklük", "nevrotizm", "uyumluluk", "sorumluluk" ve "deneyime açıklık"tır (John ve McCrea, 1992).

2.11.1. Nevrotizm: Nevrotizm olumsuz duygusallık, duygusal dengesizlik olarak tanımlanmıştır. Klinik tedavi uzmanlarının aşina olduğu nevrotizm; stres, depresyon gibi olumsuz duygular yaşamaya daha yatkın olan kişileri ifade eder (Costa ve McCre, 1992). Nevrotizm, bireyin duygusal dengesini ifade eder. Nevrotizmi yüksek olan bireyler genel olarak

endişeli, kızgın, üzgün ve stresle başa çıkmada zayıflardır ayrıca bu bireyler olumsuz yaşam olayları karşısında kendini toparlama gücünün zayıf olduğu, bu olaylar karşısında şikayet eden, stresle başa çıkmada zayıf olan kişiler olduğu araştırmalarla desteklenmiştir (Ceyhan ve Çakmak, 2022). Nevrotizmi düşük olan bireyler ise dengeli ve stresi yönetmede başarılıdırlar (McElroy ve Moore, 2012).

2.11.2. Dışadönüklük: Costa ve McCrea'ya göre (1991) dışadönük insanlar; girişken, hareketli kişilik özelliklerine sahip olup eğlence ve memnuniyet gibi pozitif duyguları yaşamaya daha meyilli olan kişilerdir. Dışadönüklük kendini kişilerarası sosyallikte ve baskınlıkta gösterir ayrıca dışa dönük insanlar mizaç gereği yüksek aktivite bulunan ve mizah yeteneği gelişmiş olan kişilerdir. O'Brein ve De Longis (1996)'e göre de dışadönük insanlar stres yaratacak zor durumlar karşısında etkili başa çıkma stratejileri geliştirirler. Dışadönüklük, bireyin sosyalleşme düzeyini ve cana yakınlığını ifade eder. Dışadönük kişilik özelliği gösteren bireyler güzel duyguları yaşamaya meyilli, ilişkilerinde girişken bir yapıya sahip ve atılgan, hayatlarında heyecan arayan kişiler olduğu söylenebilir (Arıcıoğlu ve Çivitci, 2012).

Dışadönük kişilik özelliğine sahip bireyler dış dünyaya aktif katılım sağlayan, sosyal, kendinden emin ve pozitif duyguları deneyimlemeye daha yatkın kişilerdir. İçedönük bireyler ise geri çekilmeye meyilli, daha az aktif ve pozitif duyguları yaşamaya daha az meyillidirler (McElroy ve Moore, 2012).

2.11.3. Deneyime Açıklık: Deneyime açıklık beş faktör kişilik özellikleri içerisinde yer alan boyutlardan en kapsamlı olanıdır. Deneyime açık olan insanlar yeni etkinliklere katılmaya istekli ve entelektüel olarak meraklı kişilerdir. Ayrıca hayal gücü kuvvetli, estetik açıdan duyarlı ve serbest fikirli olan kişilerdir (McCrea, 1991; 2004).

Deneyime açıklık ve mesleki davranış konusunda yapılan son araştırmalar, deneyime açıklık faktörünün mesleki ilgiler, örgütsel değişim ve dönüşümsel liderlik ile ilişkisini ortaya çıkarmıştır (McCrawe, 2004). Deneyime açıklık bir anlamda bireyin yeni durumları keşfetmeye istekli olmasıdır. Deneyime açık bireyler çoğunlukla çeşitliliği, yeni deneyimleri tercih eder ve entelektüel olarak meraklı kişilerdir. Deneyime açık olmayan kişiler ise karakteristik olarak tutucu ve tekdüzeliği tercih eden ve entelektüel olarak ilgisiz olan kişiler olduğu söylenebilir (Glass ve diğerleri, 2013).

2.11.4. Sorumluluk: Sorumluluk; vazife şuuru, başarma güdüsü, organize etme, planlama ve öz disiplin sahibi olma gibi özelliklerden oluşmaktadır (McCrae, 1991). Sorumluluk, kişinin davranışı üzerindeki kontrolü ve davranışlarının düzenlenmesi ile ilgilidir. Sorumluluk kişilik özelliğine sahip olan bireyler disiplinli, düzenli ve başarı odaklıdırlar (Edmonds ve diğerleri, 2009).

Sorumluluk sahibi olan insanların özellikleri arasında, başarılı olma yolunda daha çok azim ve sebat gösterme, planlı hareket etme, dürtüsellikten uzak, karar vermeden önce dikkatlice düşünme vardır (Costa ve McCrae, 1995). Sorumluluk, bireyin ne ölçüde organize, dikkatli ve öz kontrole sahip olduğuna işaret eder. Sorumluluk sahibi bireyler dürtüleri üzerinde kontrol sahibi, düzenli, gayretli ve hedeflerini gerçekleştirmek için gayret eden kişilerdir. Sorumluluk sahibi olmayan kişiler ise dürtüsel hareket ederler, düzensiz ve işlerini ertelemeye meyilli (Glass ve diğerleri, 2013), haz odaklı ihmalkar, kayıtsız ve dürtüsel hareket eden kişilerdir (Edmonds ve diğerleri, 2009). Tüm kültürlerde bir kişinin eş, arkadaş, meslektaş ve çalışan olarak sorumluluk sahibi, dikkatli ve gayretli olması oldukça önem taşımaktadır (Costa ve Widiger, 2012).

Sorumluluk sahibi ergenlerin (kişilerin) özkontrol sahibi oldukları dolayısıyla da daha duyarlı, bir hedef doğrultusunda çalışan, başarma motivasyonu güçlü olan, sorumluluklarını zamanında yerine getiren kişiler olduğu söylenebilir. Bu özellikler sebebiyle sorumluluk sahibi ergenin oyun bağımlısı olma ihtimalinin düşük olduğu söylenebilir. Başka bir açıdan bakacak olursak düşük sorumluluk sahibi ergenlerin çok çaba harcamadan başarı duygusunu tatmin edecek, ihtiyaçlarını hızlı ve kolay yoldan karşılayabileceği oyun türlerine ilgi duyma ihtimallerinin yüksek olduğu söylenebilir (Keum ve diğerleri, 2022).

2.11.5. Uyumluluk: Uyumluluk her şeyden önce insanlarla iletişimimizin yönünü belirleyen davranışlarımızın bir boyutudur. Uyumlu kişilik özelliklerine sahip olan kişiler, diğer kişiler ile kıyaslandığında daha fazla prososyal davranışlarda bulunan, iş birliğine daha yatkın, insanlarla ilişkilerinde daha kibar, katı ve sabit fikirleri olmayan, arkadaş canlısı kişilerdir (Moobody, 2007). Uyumlu kişilik özelliğine sahip olan insanlar daha güvenilir, anlayışlı ve iş birliğine yatkınlardır. Tam aksi kişilik özelliğine sahip olanlar ise toplum değerlerini küçümseyen, duygusal olarak daha katı ve antogonistik, kişilerarası ilişkilerinde oldukça şüpheci olup, ortak amaç gerektiren işlerde karşısındakini rakip olarak gören kıyasıya rekabet eden, kendi emelleri için tartışmaya girmekten çekinmeyen kişilerdir (Costa ve McCrae, 1992). Uyumluluk boyutu yüksek olan bireyler ise güven veren, prososyal davranışlarda bulunan ve merhametli bireylerdir. Bu kişiler kişilerarası ilişkilerde rekabettense anlaşmaya varmayı, olumlu iletişim kurarak ortak anlayışa sahip olmayı tercih ederler (Burger, 2006). Uyumluluk, bireylerin kişilerarası ilişkilerinde iş birliğine ne ölçüde dahil olduğunu yansıtır. Uyumlu bireyler ilişkilerinde dost canlısı, sosyal olmaya daha meyilli ve ılımlı yaklaşıma sahiplerdir. Ayrıca uyumluluk boyutunda yüksek puan alan kişiler bir ilişkiyi başlatmaya daha yatkındırlar. Uyumsuz kişiler ise diğer insanlarla ilişkilerinde çok az tatminkarlardır, eleştirici, iş birliği yapmayan ve sert kişilerdir (Glass ve diğerleri, 2013). Uyumluluğun, kişilerin hayatında

kendini toparlama gücü vasıtası ile hayatlarında karşılaştıkları güçlük yaratan durumlar karşısında dengeye ulaşabilmesi için önemli bir unsur olduğu söylenebilir (Ceyhan ve Çakmak, 2022).

2.12. Kişilik Özellikleri

Bu kısımda kişilik özellikleri ile ilgili yurtiçinde ve yurtdışında yapılan araştırmalara yer verilmiştir.

2.12.1. Kişilik Özellikleri ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar: Gübeş ve Uzun (2021) tarafından yapılan çalışmada ortaöğretime devam eden öğrencilerin akılcı olmayan inançları ile kişilik özelliklerinin ve stresle baş etme tarzları arasındaki ilişki incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre, Beş Faktör Kişilik Envanteri alt boyutlarından "uyumluluk" ve "deneyime açıklık" alt boyutunu negatif yönde yordadığı, "nevrotiklik" alt boyutunu ise pozitif yönde yordadığı belirtilmiştir. Stresle baş etme değişkenine geldiğimizde ise "iyimser yaklaşım" ve "sosyal destek arama" boyutlarının negatif, "çaresiz yaklaşım" boyutunun ise pozitif yönde öğrencilerin akılcı olmayan inançlarını anlamlı şekilde yordadığı görülmüştür.

Liderlikte kişiliğin rolünün incelendiği bir çalışmada, üniversite öğrencilerinde beş faktör kişilik özellikleri ile etik liderlik arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmada elde edilen sonuçlar neticesinde beş faktör kişilik alt boyutlarında yer alan nevrotizmin etik liderlik algısı üzerinde olumsuz etkisi, deneyime açıklık, yumuşak başlılık ve sorumluluk alt boyutlarının ise etik liderlik algısı üzerinde olumlu etkisi olduğunu göstermiştir. Dışadönüklük alt boyutu ile etik liderlik arasında ise anlamlı bir ilişki bulunamamıştır (Özbağ, 2016).

Bitlisli ve diğerleri (2013) tarafından yapılan çalışmada üniversiteye devam eden öğrencilerin kişilik özellikleri ile akademik güdülenmenin "kendini aşma", "keşif" ve "bilgiyi kullanma" boyutları arasındaki ilişki incelenmiştir. Akademik güdülenmenin alt boyutları ve beş faktörlü kişilik özelliklerinin alt boyutlarıyla ilişkisine tek tek baktığımızda şu bulgular saptanmıştır. Öncelikle, keşif alt boyutunun, dışadönüklük ve yumuşak başlılık boyutları ile arasında anlamlı ve pozitif korelasyon; nevrotizm, sorumluluk ve deneyime açıklık boyutları ile de anlamlı ve negatif korelasyon bulunmuştur. Aşkınlık boyutu ile ilişkisine baktığımızda ise aşkınlık ve kişilik özellikleri arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Son olarak bilgiyi kullanma boyutunun dışadönüklük ile güçlü ve negatif bir ilişki, deneyime açıklık ve sorumluluk boyutu ile de anlamlı ve pozitif ilişki bulunmuştur.

Gültekin ve Söner (2021) tarafından yapılan çalışmada pandemi sürecinde 14-18 yaş arasındaki lise öğrencilerinin umut, kendini toparlama gücü ve kişilik özellikleri, psikolojik yardıma ve maddi yardıma ihtiyaç duyma, ailesinde koronavirüse yakalanan birisi olma ve

ailesinden işten çıkarılma durumu değişkenlerine göre incelenmiştir. Öğrencilerin umut ve kendini toparlama gücü tüm bu değişkenlere göre anlamlı farklılık göstermiştir. Araştırma sonucunda elde edilen bir başka bulgu ise öğrencilerin kişilik özelliklerinin umut ve kendini toparlama gücü tarafından açıklandığıdır.

Durmuş ve Ulusoy (2011) tarafında yürütülen bir çalışmada üniversite öğrencilerinin kişilerarası bağımlılık eğilimi ile beş faktörlü kişilik özellikleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Yapılan araştırma sonucunda kişilerarası bağımlılık seviyesi arttıkça yumuşak başlılık ve nevrotizm arttıkça kişilerarası bağımlılığın arttığı bulunmuştur. Ayrıca dışadönüklük boyutu arttıkça kişilerarası bağımlılığın azaldığı bulunmuştur.

Özdemir (2016) tarafından yürütülen eğitim fakültesine devam eden öğrencilerin kişilik özellikleri ve temel psikolojik ihtiyaçlarının başarıyı yordamadaki rolünün incelendiği araştırmada, psikolojik ihtiyaçlar içerisinde yer alan özerklik ihtiyacının beş faktör kişilik özellikleri arasında yer alan deneyime açıklık, nevrotizm, dışadönüklük, yumuşakbaşlılık ve sorumluluk ile birlikte başarıyı yordadığı bulgusuna ulaşılmıştır

Üngören (2020) dijital oyun yayınlarını izleyen öğrencilerin kişilik yapısını incelediği yüksek lisan tez çalışmasında dijital oyun yayınlarını izlemede dışadönüklük ve deneyime açıklık kişilik özelliklerinin anlamlı bir yordayıcı olduğu tespit edilmiştir.

Parmaksız (2022) tarafından yürütülen akademik özyeterlilik ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide kişilik özelliklerinin aracı rolü incelenmiştir. Araştırma üniversiteye devam eden 1348 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile akademik özyeterlilik arasındaki ilişkide kişilik özelliklerinin aracılık ettiği tespit edilmiştir. Öğrencilerin akademik özyeterliliği düşük olsa dahi öğrencilerin sorumluluk, uyumlu ve deneyime açıklık kişilik özelliklerine sahip olmaları öğrencileri dijital araçların problemli kullanımından uzaklaştırmakta çok güçlü bir etkiye sahip olduğu tespit edilmiştir. Ancak akademik özyeterliliği yüksek olsa bile öğrencilerin nevrotik kişilik özelliğine sahip olmaları dijital araçları problemli kullanımını güçlü bir şekilde etkilediği araştırma bulguları arasındadır. Dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özelliklerinin arasındaki korelasyon analizi sonucunda ise nevrotiklik kişilik özelliği ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif ilişki olduğu tespit edilmiştir. Deneyime açıklık, sorumluluk, dışadönüklük,_uyumluluk ve sorumluluk kişilik özellikleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Kişilik özellikleri ile ilgili yurtiçinde yapılan çalışmalara bakıldığında kişilik özellikleri stresle baş etme, akılcı olmayan inançlar, liderlik, dijital oyun bağımlılığı, akademik özyeterlilik, kendini toparlama gücü gibi değişkenler açısından incelenmiştir.

2.12.2. Kişilik Özellikleri ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar: Andreassen ve diğerleri (2013) tarafından yapılan bir çalışmada, üniversite öğrencilerinde davranışsal bağımlılıklar ve beş faktör kişilik özellikleri arasında ilişki incelenmiştir. Beş faktör kişilik özelliklerinin alt boyutları ile davranışsal bağımlılıkları içine alan, internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, facebook bağımlılığı, mobil telefon bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, ilişkisine bakıldığında; nevrotizm boyutunun, internet bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Dışadönüklük boyutunda facebook bağımlılığı, mobil telefon bağımlılığı ve alışveriş bağımlılığı ile pozitif ve anlamlı ilişki bulunmuştur. Deneyime açıklık boyutunda facebook bağımlılığı ve video oyun bağımlılığı ile anlamlı ve negatif ilişki bulunmuştur. Yumuşak başlılık boyutunda, internet bağımlılığı, mobil telefon bağımlılığı ve alışveriş bağımlılığı ile negatif ilişki bulunmuştur. Son olarak sorumluluk boyutunda ise sorumluluk ile facebook oyun bağımlılığı ve video oyun bağımlılığı ile negatif ilişki bulunmuştur.

10-12 yaşında ergenlik öncesi dönemde olan çocukların beş faktör kişilik özellikleri ile risk alma davranışının incelendiği bir araştırmada, yüksek dışadönüklüğün, yüksek deneyime açıklığın ve düşük sorumluluğun risk alma davranışı ile ilişkili olduğu saptanmıştır (McGhee ve diğerleri, 2012).

Hong Kong'daki ergenler arasında kariyer alanında yeterlilikte ve kariyer bilgisini edinmede dışadönüklük kişilik özelliğinin etkisinin araştırıldığı bir çalışmada, dışadönüklüğün Hong Kong gibi rekabetçi ortamda büyüyen ergenler arasında kariyer bilgisini ve kariyer alanında yeterliliği olumlu derecede etkilediği sonucuna varılmıştır (Yin ve diğerleri, 2022)

Ebeveyn tutumlarının ve ergenlerde öz yeterliliğin ergenlerin iyimserliği ve nevrotizm üzerindeki etkisinin incelendiği bir araştırmada ergenlerde öz yeterliliğin iyimserliği arttırdığı, nevrotizmi de azalttığı sonucuna varılmıştır. Ebeveyn tutumlarında ise ihmalkar ebeveynlerin çocukları özyeterliliğinin düşük olduğu ve bunun da nevrotizmi arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır (Yu ve diğerleri, 2019).

İnternet bağımlılığı ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelendiği bir araştırmanın sonucunda beş faktör kişilik özellikleri arasında yer alan sorumluluk ve nevrotiklik ile internet bağımlığı arasında negatif ilişki bulunmuştur. Dışadönüklük ve uyumluluk ile internet bağımlılığı arasında bir ilişki bulunamamıştır. Ayrıca deneyime açıklığın dijital oyun bağımlılığına neden olduğu ve nevrotiklik kişilik özelliğine sahip olmanın internet bağımlılığı riskinin artmasına sebep olduğu tespit edilmiştir (Cybulska ve diğerleri, 2023).

Ergenlerde internet bağımlılığına katkıda bulunana kişilik özelliklerinin ve çevresel faktörlerin etkisinin incelendiği bir çalışmada internet bağımlılık davranışına sahip olan

öğrencilerin nevrotiklik, dürtüsellik ve saldırganlık kişilik özelliğine sahip oldukları tespit edilmiştir (Chung ve diğerleri, 2019).

Homayouni (2011) tarafından yürütülen bir çalışmada bağımlılığa eğilimde kişilik özelliklerinin rolü incelenmiştir. Yapılan çalışmanın sonucunda bağımlı bireylerin deneyime açıklık ve nevrotiklik kişilik özelliği gösterdiği tespit edilmiştir. Bağımlı olmayan bireylerin ise dışadönüklük, uyumluluk ve sorumluluk kişilik özelliği gösterdiği tespit edilmiştir.

Kişilik özellikleri ile ilgili yurt dışında yapılan çalışmalara bakıldığında kişilik özellikleri; davranışsal bağımlılık, risk alma davranışı, ebeveyn tutumları, öz yeterlilik gibi değişkenler açısından incelenmiştir.

3. BÖLÜM
YÖNTEM

Yapılan araştırmanın bu bölümünde; araştırmanın modeli, evren ve örneklem, araştırmada kullanılan veri toplama araçları, verilerin toplanması ve yorumlanmasına ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama iki değişkenden birinde hesaplanabilen değişimin bir kısmının diğer değişkenden kaynaklanabileceğini gösteren bir araştırma modeldir (Büyüköztürk ve Köklü, 2000). Bu araştırmada ilişkisel tarama vasıtasıyla lise öğrencilerinde online dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçlar ve beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Ek olarak çalışmanın bağımlı değişkeni olan dijital oyun bağımlılığının cinsiyet, sınıf, okul türü, algılanan başarı durumuna göre farklılık gösterip göstermediğine bakılmıştır.

3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2022-2023 eğitim öğretim yılında Gaziantep ilinin Şehitkamil ve Şahinbey ilçesinde devlete ait fen lisesi, anadolu lisesi, imam hatip lisesi, mesleki ve teknik anadolu lisesi, sosyal bilimler lisesinde öğrenim görmekte olan 750 öğrenci oluşmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin sayısı 750’ dir. Formlar incelendikten sonra eksik ve yanlış dolduran 98 öğrencinin formu hariç bırakılmıştır.

Araştırmanın örnekleme yöntemi, kolayda (kazara/uygun ulaşılabilir) örnekleme yöntemidir. Kolayda örnekleme, zaman, maliyet ve işgücü gibi kısıtlamalar nedeniyle, örnekleme işleminde erişimi ve uygulanabilirliği kolay olan birimlerin seçilmesidir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2012).

Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin demografik bilgileri Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1

Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin demografik bilgileri

Değişken	**Grup**	**N**	**%**
Cinsiyet	Kadın	413	63.3
	Erkek	239	36.7
Okul Türü	Anadolu Lisesi	220	34.0
	Fen Lisesi	165	25.3
	Sosyal Bilimler	119	18.2
	İmam Hatip	148	22.5
SED	Düşük	38	5.8
	Orta	545	83.7
	Yüksek	69	10.5
Algılanan Başarı	Düşük	24	3.6
	Orta	368	56.4
	Yüksek	255	40.0
Bilgisayar/Tablet	Var	481	73.7
	Yok	185	26.3

Tablo 1 incelendiğinde, çalışma grubunda yer alan öğrencilerin cinsiyet dağılımına bakıldığında kadın katılımcıların oranının %63.3, erkek katılımcıların oranının %36.7, olduğu görülmektedir. Okul türüne göre bakıldığında Anadolu lisesinde eğitim gören öğrencilerin oranının %34, Fen lisesinde eğitim gören öğrencilerin oranının %25.3, Sosyal Bilimler lisesinde eğitim gören öğrencilerin oranının %18.2, İmam Hatip lisesinde eğitim gören öğrencilerin oranının %22.5 olduğu görülmektedir. Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin sosyoekonomik düzeye göre dağılımına bakıldığında sosyoekonomik düzeyini düşük olarak değerlendiren öğrencilerin oranının %3.6, sosyoekonomik düzeyini orta olarak değerlendiren öğrencilerin oranının %56.4, sosyoekonomik düzeyini yüksek olarak değerlendiren öğrencilerin oranının % 10 olduğu görülmektedir. Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin algıladıkları başarı durumuna göre dağılımına bakıldığında algılanan başarıyı düşük olarak değerlendiren öğrencilerin oranının %3.6, algılanan başarıyı orta olarak değerlendiren öğrencilerin oranının %56.4, algılanan başarıyı yüksek olarak değerlendiren öğrencilerin oranının %40 olduğu görülmektedir. Son olarak çalışma grubunda yer alan öğrencilerin bilgisayar/ tablet sahip olup olmama durumuna göre dağılımına bakıldığında ise bilgisayar/

tablet sahibi olan öğrencilerin oranının %73.7 bilgisayar/ tablet sahibi olmayan öğrencilerin oranının %26.3 olduğu görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Mevcut araştırmada veri toplama aracı olarak, "Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi (SDKT)", "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği", "İhtiyaç Doyum Ölçeği (İDÖ)" ve Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu: Araştırmacı tarafından hazırlanan Kişisel Bilgi Formu ile lise öğrencilerinin cinsiyet, sınıf okul türü, algılanan başarı durumuna ilişkin bilgilerin toplanması amaçlanmıştır.

3.3.2. Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi: Beş Faktör Kuramına dayalı olarak Bacanlı ve diğerleri (2009) tarafından geliştirilmiştir. 4O maddeden oluşan bu ölçek yedili likert olarak hazırlanmıştır. Ölçeğin faktör analizi sonucunda, dışa dönüklük yumuşak başlılık, sorumluluk, deneyime açıklık ve duygusal dengesizlik olmak üzere beş faktörlü yapı elde edilmiştir. Bu beş faktörlü boyutlar toplam varyansının %52.6'sını açıkladığı görülmüştür. Ölçeğin uyum geçerliliğini sınamak amacıyla Sosyotropi Ölçeği, Çatışmalara Tepki Ölçeği, Negatif-Pozitif Duygu Ölçeği, Sürekli Kaygı Envanteri kullanılmıştır. Ölçeğin güvenirliliği için test tekrar test (2 hafta ara ile) yönteminden faydalanılmış olup faktörlerin iç tutarlılığı ise Cronbach Alfa katsayısı ile hesaplanmıştır. Tüm bunların sonucunda ölçeğin güvenilir ve geçerli bir ölçme aracı olduğu bulunmuştur. Sıfatlara dayalı kişilik testi ergenler üzerinde yürütülen birçok araştırmada kullanılmıştır fakat testin ergenlere kullanılması amacıyla geçerlilik ve güvenirlik çalışması yapılmamıştır (Ercan, 2019). Bunun üzerine Ercan (2019), "Ergenlerde Yaşam Doyumunun Demografik Değişkenler, Ebeveyn Tutumları ve Kişilik Özellikleri Açısından İncelenmesi" adlı çalışmasını yürütmek amacıyla DFA analizi yapılmış ve ölçeğin ergenlere uygulanması amacıyla testte yer alan maddelerin çoğunluğunun incelenmesi gerektiği kanısına varılıp bu amaçla da uzman görüşlerine, testi hazırlayan uzmanların görüşlerine başvurup aynı zamanda yükseköğretim öğrencilerinin dahil olduğu çalışma ile bu kanıyı destekleyip ölçeğin tüm maddeleriyle birlikte ergenler üzerinde uygulanmaması gerektiğini sonucuna varılmıştır. Yapılan analizler sonucunda 9 maddenin ölçekten çıkarılması gerektiği sonucuna varılmış, maddelerin faktör yük değerlerinin .43-.77 arasında olduğu ve toplam varyans ise 50.57 olarak bulunmuştur. Kalan 31 madde kullanılarak DFA analizi yapılıp 3 maddenin çıkarılmasına karar verilmiştir. Ölçeğin tamamına ait iç tutarlık katsayısı ise .80 olarak hesaplanmıştır. Tüm bu sonuçların nihayetinde geçerlik ve güvenirlik sonuçlarına göre ölçekte 28 maddenin kullanılmasına karar verilmiştir. Ölçekte 28 maddenin alt boyutlara göre dağılımına baktığımızda ölçekte yer alan nevrotiklik alt boyutunda 1, 6, 11, 16, 21,31 maddeleri olmak

üzere toplam 6 maddeden oluşmaktadır. Dışadönüklük alt boyutunda 7, 17, 22, 27, 32, 37 maddeleri olmak üzere toplam 6 maddeden oluşmaktadır. Deneyime açıklık alt boyutunda 3, 8, 13, 18 maddeleri olmak üzere toplam 4 maddeden oluşmaktadır. Uyumluluk alt boyutunda 9, 14, 19, 29, 38, 40 maddeleri olmak üzere toplam 6 maddeden oluşmaktadır. Sorumluluk alt boyutunda is 5, 10, 15, 25, 30, 35 maddeleri olmak üzere toplam 6 maddeden oluşmaktadır (Ercan, 2019). Ölçeğin değerlendirilmesinde alt boyutlar kendi içinde değerlendirilerek ölçekte yer alan beş alt boyuta dair sonuçlar elde edilir. Örneğin, ölçeği yanıtlayan kişinin deneyime açıklık alt boyutunda yüksek puanlar alması bu kişinin yeni deneyimlere, yeni fikirlere açık bir kişi olduğu söylenebilir (Solmaz Özgen, 2023).

3.3.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Ölçek 12-18 yaş aralığındaki ergenlerin problemli dijital oyun oynama davranışlarını belirlemek amacıyla Lemmens ve diğerleri (2009) tarafından geliştirilmiştir. Türkçe formunun geçerliliği ve güvenirliliği Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılmıştır. Ölçek, ilk geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği-21'in kısa formudur. Beşli likert olarak hazırlanan ölçek 7 madde ve bir alt boyuttan oluşmaktadır, ölçekten alınabilecek puanlar 7-35 puan aralığındadır. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine göre kişinin oyun bağımlısı olup olmadığını değerlendirmek amacıyla monotetik ve politetik tanılardan faydalanılmıştır. Monotetik tanıda kişi ölçekte yer alan yedi maddenin hepsine 3 (bazen) ve üstünde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak değerlendirilmiştir. Politetik tanıda ise yedi maddenin minimum dördüne 3 (bazen) ve üstünde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak değerlendirilmiştir. Ölçeğin güvenirliliği değerlendirmek amacıyla iç tutarlılık, test tekrar test korelasyonu ve madde toplam korelasyonu kullanılmıştır. Madde toplam korelasyonu 0.52-0.76 arasında, ölçeğin toplam cronbach alfa güvenirlik değeri 0.73, test-tekrar test korelasyonu (3 hafta ara) 0.80 bulundu. Ölçek toplam varyansın %56.96'sını açıklamaktadır (Irmak, 2015).

3.3.4. Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği: Psikolojik ihtiyaçların ölçümünde kullanılan Deci ve Ryan (1991) tarafından geliştirilen İhtiyaç Doyumu Ölçeği Bacanlı ve Cihangir (2003) tarafından Türkçeye uyarlama çalışması yapılmıştır. Yedili likert olarak hazırlanan ölçek 21 maddeden oluşmaktadır. Özerklik, yeterlik ve ilişkili olma olmak üzere toplam 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekte ters kodlanması gereken maddeler ve doğrudan ifadeler yer almaktadır ve bu maddelerin puanlanması ayrı ayrı yapılmaktadır böylelikle ihtiyaç doyum puanına ulaşılmaktadır. Ölçeğin yorumlanması, ölçekten yüksek puan alanların temel psikolojik ihtiyaçlarının doyurulduğu, düşük puan aldığında ise temel psikolojik ihtiyaçlarının giderilmediği, düştüğü şeklindedir. Ölçeğin güvenirliliğini değerlendirmek amacıyla madde test korelasyonu, test tekrar test korelasyonu ve iç tutarlılık hesaplanmıştır. Ölçeğin iç tutarlılık

kat sayısı 3 alt ölçek için sırasıyla .71, .60, ve .74 ve toplamda.83'tür.Test tekrar test sonucu elde edilen korelasyon katsayısı .83 olarak hesaplanmıştır. Toplam madde test korelasyonu ise .33 ile .64 arasında değişmektedir. Ölçeğin geçerliliğini değerlendirmek amacıyla faktör analizi, ayırt edici geçerlilik ve ölçüt geçerliği hesaplanmıştır. Ölçeğin doğrulayıcı faktör analizi sonucu elde edilen uyum istatistikleri RMSEA: 0.07, GFI: 0.86, AGFI: 0.82, CFI: 0.82, NNFI: 0.80'dir. Ölçekten elde edilen faktör yükleri .30 ile .77 arasındadır (Bacanlı ve Cihangir, 2003).

3.4. Verilerin Toplanması ve Çözümlenmesi

Araştırmadan elde edilen veriler, 01.11.2022 – 08.02.2023 tarihleri arasındaki Eğitim-Öğretim dönemi içerisinde, fen lisesi, anadolu lisesi, imam hatip lisesi ve sosyal bilimler lisesine devam eden öğrenciler tarafından öğretmenlerin ve okul müdürünün dersin aksamasını önlemeden uygun bulduğu saatler içerisinde okul psikolojik danışmanı veya branş öğretmenleri gözetiminde, bir ders saati içerisinde toplanmıştır. Araştırma için gerekli formlar dağıtılmadan önce öğrencilere gerekli bilgilendirmeler yapılmış, araştırmanın öneminden ve amacından bahsedilmiş, öğrencilerin sorularına cevap verilmiştir. Öğrencilerin formları yanıtlama süresi bir ders saati içerisinde yaklaşık olarak 20-25 dakika sürmüştür.

Araştırmada elde edilen verilerin çözümlenmesi aşamasında öncelikle formu eksik ve yanlış dolduran öğrencilerin formu hariç bırakılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen verilerin analizinde SPSS 20 yazılımı kullanılmıştır. Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin demografik değişkenlerine bakılmış, frekans ve yüzde hesaplamaları yapılmıştır. Verilerin normallik analizi için ölçeklerden elde edilen betimsel istatistiklere ve basıklık- çarpıklık kat sayılarına bakılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen verilerin analizi için parametrik testler kullanılmıştır. Araştırma sorularına yönelik olarak bağımsız örneklem t testi, tek yönlü varyans analizi ve pearson momentler çarpımı korelasyonu tekniklerinden yararlanılmıştır.

4. BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

Yapılan araştırmanın bu bölümünde istatiksel analizlerin neticesinde elde edilen bulgular ve bu bulguların sonuçlarına yer verilmiştir.

4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği ve Alt Boyutları, Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi Ölçeği ve Alt Boyutlarına İlişkin Betimsel İstatistikler

Araştırmalarda, istatiksel analizlerin sonucunda elde edilen verilerin genellenebilir ve güvenilir olabilmesi için öncelikle mümkün olduğu kadar normal dağılım göstermesi gerekmektedir (Can, 2013).

SPSS, normallik analizini Kolmogrov- Smirnov testi ve Shapiro Wilk testi olmak üzere iki test ile yapar (Can, 2013). Büyüköztürk (2005)'e göre araştırmada grupların sayısının 50 olması durumunda Kolmogrov- Smirnov testi kullanılmalıdır. Ancak Kolmogrov- Smirnov Normallik Testi, çalışma grubunda yer alan kişilerin sayısı arttıkça en ufak değişikliklere karşı bile çok hassaslaştığı bilinmekte ve mod, ortanca ve ortalama değerlerinin birbirine yakın olması, dağılımın basıklık ve çarpıklık katsayısının +1 ile -1 arasında yer almasının normalliğin ölçütü olarak kullanılabileceğini belirtmektedir (Büyüköztürk, 2017). Ayrıca Kline (2005), çarpıklık ve basıklık katsayılarının 3'ten küçük olmasının normal dağılımın göstergesi olduğunu ve 200 üzerindeki örneklemleri büyük örneklemler olarak değerlendirilmekte olup büyük örneklemlerde dağılımın normale yakın olduğunu belirtmektedir. Bu sebeple mevcut araştırma kapsamında kullanılan ölçeklerin betimsel istatistiklerine ve basıklık çarpıklık kat sayılarına bakılmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği, psikolojik ihtiyaçlar ölçeği ve alt boyutları, sıfatlara dayalı kişilik testi ölçeği ve alt boyutlarına ilişkin betimsel istatistikler ve basıklık çarpıklık kat sayıları Tablo 2'de yer almaktadır.

Tablo 2

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği, psikolojik ihtiyaçlar ölçeği ve alt boyutları, sıfatlara dayalı kişilik testi ölçeği ve alt boyutlarına ilişkin betimsel istatistikler

	N	Ortalama	Medyan	Mod	Çarpıklık	Basıklık
DOÖ	652	2.18	2.00	1.00	.677	.065
PİÖ	652	4.72	4.78	4.52	-.222	.450
Özerklik	652	4.75	4.83	4.83	.652	7.094
Yeterlik	652	4.51	4.50	4.50	-.286	-.60
İlişkili Olma	652	4.83	4.88	4.33	-.017	2.461
SDKTÖ	652	4.76	4.80	4.79	0.40	2.584
Nevrotiklik	652	3.83	3.66	3.33	.281	-.131
Dışadönüklük	652	4.91	3.66	5.17	.892	10.550

Deneyim	652	5.37	5.50	5.50	-.500	.187
Uyumluluk	652	4.99	5.00	4.67	-.520	.369
Sorumluluk	652	5.02	5.16	5.00	.657	7.094

Tablo 2'de yer alan ölçeklerin ve alt boyutların betimsel istatistikleri ve basıklık çarpıklık kat sayısı incelendiğinde, Dijital Oyun bağımlılığı ölçeği, Psikolojik ihtiyaçlar ölçeği ve yeterlilik alt boyutu; sıfatlara dayalı kişilik testi alt boyutunda yer alan nevrotiklik, deneyim ve uyumluluk alt boyutunun basıklık ve çarpıklık kat sayısının normal dağılım ölçütü olarak kabul edilen -1 ile +1 değerleri arasında yer aldığı görülmektedir. Özerklik, ilişkili olma, sıfatlara dayalı kişilik testi ölçeği ve sorumluluk alt boyutunda mod, medyan ve ortalama değerlerinin birbirine yakın olduğu görülmektedir.

4.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği ve Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi Ölçeklerine İlişkin Betimsel İstatistikler

Tablo 3

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği, psikolojik ihtiyaçlar ölçeği ve sıfatlara dayalı kişilik testi puanlarına ilişkin betimsel istatistikler

Ölçek	N	Ortalama	Standart Sapma
Oyun Bağımlılığı	652	15.32	.889
Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği	652	99.03	1.006
Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi	652	134.18	.605

Tablo 3 incelendiğinde, araştırmaya katılan lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının $\bar{x}$=15.32; psikolojik ihtiyaçlar puan ortalamalarının 99.03; sıfatlara dayalı kişilik testi puan ortalamalarının $\bar{x}$=134.18 olduğu bulunmuştur. Yapılan analizlerin sonucunda elde edilen bulguların kabul edilebilir aralıkta bulunduğunu göstermektedir.

4.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği ve Alt Boyutları, Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi Ölçeği ve Alt Boyutları Puanları Arasındaki İlişkilerine İlişkin Bulgular

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği, psikolojik ihtiyaçlar ölçeği ve alt boyutları, sıfatlara dayalı kişilik testi ölçeği ve alt boyutları puanları arasındaki ilişkileri tespit etme amacıyla Pearson momentler korelasyon analizi uygulanmıştır. Uygulamaya ilişkin veriler Tablo 4'te yer almaktadır.

Tablo 4

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği, psikolojik ihtiyaçlar ölçeği ve alt boyutları, sıfatlara dayalı kişilik testi ölçeği alt boyutları puanları arasındaki korelasyon katsayıları

	DOB	PİH	ÖZK	YTK	İLŞK	NVR	DDK	DNYM	UYM	SRM
DOB										
PİH	-.158*			.						
ÖZK	-.123**	.791**					.48**			
YTK	-.133**	.784**	.539**							
İLŞK	-.128**	.834**	.432**	.458**						
SDKT										
NVRT		-.387*		-.404**	-2.95**					
DDK	-.084*	.482**		.421**	.422*					
DNYM		.170**	.80*	.240**	.112**		.282**			
UYM	-,180**	.191**		.089*	.26**	-.249**		.177**		
SRM	-.314**	.175**		.216**	.142**		.267**	.239**	.333*	

(p<.05, DOB: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, PİH: Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği, ÖZK: Özerklik, YTK: Yeterli lik, ILŞK: İlişkili Olma, NVR: Nevrotizm, DDK: Dışadönüklük, DNYM: Deneyime Açıklık, UYM: Uyumluluk, SRM: Sorumluluk)

Tablo 4 incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ve sıfatlara dayalı kişilik özellikleri arasında negatif ve zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki (r=-.25 p<.01) elde edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ve sıfatlara dayalı kişilik alt boyutunda yer alan sorumluluk özelliği ile negatif ve orta düzeyde anlamlı bir ilişki (r=-.31, p<.01), dışadönüklük alt boyutu ile negatif ve zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki (r=-.08, p<.01), uyumluluk alt boyutu ile negatif ve zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki (r=-.18, p<.01) elde edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçlar arasında negatif ve zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki (r=-.15, p<.01) elde edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar alt boyutunda yer alan özerklik ihtiyacı ile negatif ve zayıf düzeyde anlamlı (r=-.12, p<.01), yeterlik ihtiyacı ile negatif ve zayıf düzeyde anlamlı(r=-.13, p<.01), ilişkili olma ihtiyacı ile de negatif ve zayıf düzeyde anlamlı(r=-.12, p<.01) elde edilmiştir.

Sıfatlara dayalı kişilik testi alt boyutunda yer alan deneyime açıklık ile psikolojik ihtiyaçlar arasında yer alan özerklik ihtiyacı arasında pozitif ve yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki (r=.80, p<.01) olduğu tespit edilmiştir. Psikolojik ihtiyaçlar ile dışadönüklük kişilik özelliği arasında negatif ve orta düzeyde anlamlı (r=.48, p<0.1) bir ilişki olduğu, Psikolojik ihtiyaçlar ölçeği alt boyutunda yer alan yeterlilik ihtiyacı ile sıfatlara dayalı kişilik ölçeği alt

boyutunda yer alan dışadönüklük kişilik özelliği ile pozitif ve orta düzeyde anlamlı (r=.42, p<0.1) bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Yeterlilik ihtiyacı ile ile sıfatlara dayalı kişilik ölçeği alt boyutunda yer alan nevrotizm ile kişilik özelliği arasında negatif ve orta düzeyde (r=-.40, p<0.1) anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Psikolojik ihtiyaçlar ölçeği alt boyutunda yer alan ilişkili olma ihtiyacı ile dışadönüklük kişilik özelliği ile pozitif ve orta düzeyde anlamlı (r=.42, p<0.1) bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

4.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanlarının Demografik Bilgilere Göre Farklılaşmasına İlişkin Bulgular

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyetine ve bilgisayar / tablete sahip olma değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığına Bağımsız örneklem t testi kullanılarak bakılmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı toplam puanlarının cinsiyet ve bilgisayar / tablete sahip olup olmama durumuna göre bağımsız örneklem t-testi sonuçları Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5

Dijital oyun bağımlılığı toplam puanlarının cinsiyet ve bilgisayar / tablete sahip olup olmama durumuna göre bağımsız örneklem t-testi sonuçları

Puan	Değişkenler	Gruplar	N	X	Ss	T	P
DOÖ	Cinsiyet	Kız	413	1.992	.820	-7.84	.00
		Erkek	238	2.535	.902		
	Bilgisayar/Tablet	Var	481	2.254	0.414	3.17	.032
		Yok	165	2.005	0.630		

Tablo 5'teki bulgular incelendiğinde dijital oyun bağımlılığının cinsiyete göre erkekler lehinde anlamlı bir farklılık olduğu, dijital oyun bağımlılığının bilgisayar/ tablete sahibi olma durumuna göre bilgisayar/tablet sahibi olan öğrenciler lehinde anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanının okul türü, ailenin sosyoekonomik düzeyi ve algılanan başarı durumuna ilişkin tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları da Tablo 6'da sunulmuştur.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin araştırmaya katılan öğrencilerin algılanan başarı, ailenin sosyoekonomik düzeyi ve algılanan başarı durumuna ve okul türüne göre göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin sonuçlar için Anova testi kullanılmıştır.

Tablo 6

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanının okul türü, ailenin sosyoekonomik düzeyi ve algılanan başarı durumuna ilişkin tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları

Puan	Değişken	Grup	N	X	Ss	Var.K	Kt	Sd	KO	F	P
DOÖ	Sed	Düşük	38	2.180	.743	G.arası	.038	2	.019	.024	.97
		Orta	545	2.187	.883	G.içi	515.37	649	.794		
		Yüksek	69	2.211	1.014	Toplam	515.41	651			
	Algılanan	Düşük	24	2.571	1.251	G.arası	7.876	4	1.969	2.51	.08
	Başarı	Orta	368	2.185	.869	G.içi	507.540	647	.784		
		Yüksek	255	2.142	.860	Toplam	515.417	651			
	Okul Tür	Anadolu	220			G.arası	11.974	6	1.966	2.51	.02*
		Fen	165			G.içi	503.622	645	.781		
		Sosyal	119			Toplam	515.417	651			
		İmam H	146								

Tablo 6'daki bulgular incelendiğinde dijital oyun bağımlılığında yalnızca okul türüne göre anlamlı farklılaşma olduğu görülmektedir.

Bu farklılığın hangi okul türünden kaynaklandığını tespit etmek amacıyla games- howel testi kullanılmıştır. Dijital oyun bağımlılığının hangi okul türüne göre anlamlı derecede farklılaştığını tespit etmek amacıyla kullanılan games- howell testi sonuçları Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7

Dijital oyun bağımlılığı toplam puanının okul türüne göre farklılaşmasına ilişkin games-howell testi sonuçları

	Gruplar	Ortalama Farkı	Standart Hata	p
DOÖ	Anadolu-İ.H.L	.25305*	.08928	.02
	Fen- İ.H.L	.25738*	.09749	.04

Tablo 7'deki bulgular incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ile öğrencilerin eğitim gördüğü okul türüne göre farklılaşma olduğu görülmektedir. Anadolu lisesine devam eden öğrencilerin İmam Hatip lisesine devam eden öğrencilere göre, Fen lisesine devam eden öğrencilerin İmam hatip lisesine devam eden öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı puanlarının anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmektedir.

5. BÖLÜM
SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde istatiksel analizlerden elde edilen bulgular alt başlıklar halinde özet halinde sunulmuştur ve yorumlanmıştır. Ayrıca araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda okullarda çalışan psikolojik danışmanlara öneriler sunulmuştur.

5.1. Sonuç

Fen lisesi, Anadolu lisesi, Anadolu imam hatip lisesi ve sosyal bilimler lisesinde öğrenim gören 652 lise öğrencisiyle gerçekleştirilen araştırmanın amacı lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçları ve beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkini incelemektir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular aşağıda sıralanmıştır.

- Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı toplam puanı ve sıfatlara dayalı kişilik özellikleri arasında negatif ve zayıf düzeyde, sıfatlara dayalı kişilik alt boyutunda yer alan sorumluluk özelliği ile de negatif ve orta düzeyde; dışadönüklük ve uyumluluk özellikleri ile negatif ve düşük düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.
- Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile sıfatlara dayalı kişilik testi alt boyutlarından nevrotiklik ve deneyime açıklık özellikleri ile anlamlı bir tespit edilememiştir.
- Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar toplam puanları arasında negatif ve düşük düzeyde, psikolojik ihtiyaçlar alt boyutunda yer alan özerklik, yeterlik ve ilişki ihtiyacı ile de negatif ve düşük düzeyde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir.
- Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının algılanan başarı ve sosyoekonomik düzey değişkenine göre farklılaşmadığı tespit edilmiştir.
- Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının cinsiyete göre erkekler lehinde anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir.
- Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının bilgisayar/ tablet sahibi olma durumuna göre bilgisayar/tablet sahibi olan öğrenciler lehinde anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir.
- Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığında okul türüne göre anlamlı farklılaşma olduğu, Anadolu lisesine devam eden öğrencilerin İmam Hatip lisesine devam eden öğrencilere göre, Fen lisesine devam eden öğrencilerin İmam hatip lisesine devam eden öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı puanlarının anlamlı bir şekilde yüksek olduğu tespit edilmiştir.

5.2. Tartışma ve Öneriler

Araştırmanın bu bölümünde istatiksel analizlerden elde edilen bulgular alt başlıklar halinde yorumlanmıştır ve lise kademesinde görev yapan psikolojik danışmanlara yönelik önerilere yer verilmiştir.

5.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Beş Faktör Kişilik Özellikleri ve Alt Boyutları Arasındaki İlişkinin İncelenmesine İlişkin Tartışma: Araştırmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığı toplam puanı ve sıfatlara dayalı kişilik özellikleri arasında negatif ve zayıf düzeyde, sıfatlara dayalı kişilik alt boyutunda yer alan sorumluluk özelliği ile de negatif ve orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgular literatürde yapılan araştırmalarla benzerlik göstermektedir. Arslan (2021), ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile sorumluluk davranışı arasındaki ilişkiyi incelediği araştırmasında, dijital oyun bağımlılığı ile sorumluluk davranışı arasında negatif ve anlamlı bir ilişki tespit etmiştir. Keum ve diğerlerinin (2022) yaptıkları bir çalışmada dijital oyun bağımlılık düzeyi yüksek olan ergenlerin sorumluluk davranış düzeyinin oldukça düşük olduğunu bulmuşlardır. Yine Cybulska ve diğerlerinin (2023) internet bağımlılığı ile kişilik özelliklerinin incelediği araştırmada internet bağımlılığı ile sorumluluk arasında negatif ilişki bulunmuştur.

Bu araştırmada çıkan sonuç, sorumluluk sahibi kişilerin iradeli, bir hedef doğrultusunda çalışan, başarma güdüsü ile hareket eden kişiler olduğu ve bu sebeple sorumluluk sahibi olan kişinin oyun bağımlısı olma ihtimalinin düşük olması ile açıklanabilir (Keum ve diğerleri, 2022).

Araştırmada yapılan analizlerin sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile sıfatlara dayalı kişilik testi alt boyutlarından **dışadönüklük ve uyumluluk** özellikleri ile negatif ve düşük düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Bu sonuçlara benzer olarak Üngören (2020) dijital oyun yayınlarını izleyen öğrencilerin kişilik yapısını incelediği araştırmasında dijital oyun yayınlarını izlemede **dışadönüklük** kişilik özelliğinin anlamlı bir yordayıcısı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Parmaksız (2022) tarafından yapılan çalışmanın sonucunda, öğrencilerin, **dışadönük sorumluluk, uyumlu** ve deneyime açıklık kişilik özelliklerine sahip olmaları öğrencileri dijital araçların problemli kullanımından uzaklaştırmakta çok güçlü bir etkiye sahip olduğunu tespit edilmiştir ayrıca **dışadönüklük, uyumluluk ve sorumluluk** kişilik özellikleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Dışadönük ve uyumlu kişilerin genel olarak; sosyal ilgileri yüksek, yeni deneyimlere açık, entelektüel, geniş ilgi alanlarına sahip, girişken ve atılgan kişiler ve dış dünyaya aktif katılım sağlayan kişiler (2013McCrea, 1991; Glass ve diğerleri, 2013) olduğu düşünüldüğünde

dışadönük ve uyumluk özelliklerine sahip olmak bu kişileri; kişiyi yalnızlaştıran, kişinin pozitif duyguları yaşamasını engellediği, hayatı tekdüzeleştirdiği, dış dünya ile iletişimini sınırlandırdığı, kişiyi aktif değil aksine pasif yapabileceği düşünüldüğünde dijital oyun bağımlılığına karşı koruyucu faktör olduğu şeklinde açıklanabilir.

Yapılan analizler sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile sıfatlara dayalı kişilik testi alt boyutlarından **nevrotiklik** ve **deneyime açıklık özellikleri** ile anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Bu sonuçtan farklı olarak literatürde dijital oyun bağımlılığında nevrotik kişilik özelliğine sahip olmanın dijital oyun bağımlılığında bir risk faktörü olduğunu (Chung, 2019; Cybulska 2023) ve dijital oyun bağımlılığı ile nevrotiklik kişilik özelliği arasında negatif ilişki olduğunu gösteren araştırmalar vardır (Andreassen ve diğerleri, 2013; Bingöl ve Eker, 2010; Homayouni, 2011; Parmaksız, 2022). Yine farklı olarak Parmaksız (2022) ve Homayouni (2011) tarafından yapılan araştırmalarda dijital oyun bağımlılığı ile dışadönüklük kişilik özelliği arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu araştırmada dijital oyun bağımlılığı ile deneyime açıklık arasında anlamlı bir ilişki olmamasının lise öğrencilerinin içinde bulundukları dönem itibariyle deneyimleyecekleri olayların ve deneyim fırsatlarının kısıtlı ve ölçeğin deneyime açıklık boyutundaki maddelerin lise öğrencilerinden büyük yaş grubunda olan kişiler için daha uygun olmasından kaynaklı olduğu söylenebilir (Ercan, 2019).

Araştırmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile nevrotizm arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Araştırmanının çalışma grubunu 14-16 yaş gurubu aralığında olan lise öğrencileri oluşturmaktadır. Bu yaştaki bireyler henüz kendisine özgü olduğunu düşündüğü kişilik özelliklerin neler olduğunun tam olarak bilemeyebilir ve bireyin nevrotizm kişilik özelliği gösterip göstermediği ilerleyen yaşlarda daha açık ve net şekilde kendisini göstereceği düşünülmektedir. Bu sebeplerden dolayı dijital oyun bağımlılığı ile nevrotizm arasında anlamlı bir ilişki bulunmadığı şeklinde yorumlanabilir.

5.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik İhtiyaçlar ve Alt Boyutları Arasındaki İlişkinin İncelenmesine İlişkin Tartışma: Araştırmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar arasında negatif ve düşük düzeyde, psikolojik ihtiyaçlar alt boyutunda yer alan özerklik, yeterlik ve ilişki ihtiyacı ile de negatif ve düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Literatürde lise öğrencilerinde psikolojik ihtiyaçlar ve dijital oyun bağımlılığı arasında ilişkinin incelendiği çalışmalar mevcuttur (Yıldırım, 2019; Yıldırım ve Zeren, 2021).

Scerri ve diğerleri (2018) psikolojik ihtiyaçların tatmin edilmemesi dijital oyun bağımlılığıyla ilişkili olduğunu belirtmişlerdir. Dursun ve Eraslan (2018) ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçlar arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırmanın

sonucunda, dijital oyun bağımlılığı ile ilişki ve özerklik ihtiyacı arasında negatif ilişki bulmuşlardır.

Ergenlerde Dijital oyun bağımlılığı ve temel psikolojik ihtiyaçlarında sorumluluk davranışının aracılık rolünün araştırıldığı çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile temel psikolojik ihtiyaçlar arasında negatif ilişki olduğu ve temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide sorumluluk davranışının aracılık ettiği bulunmuştur (Kaya ve diğerleri, 2023).

Literatürde psikolojik ihtiyaçların dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisinin yanı sıra internet bağımlılığı ile ilgili araştırmalar da yer almaktadır. Örneğin, Canoğulları (2014) yaptığı araştırmada lise öğrencilerinde internet bağımlılığı seviyesi düşük olan öğrencilerin ilişki, özerklik ve yeterlik ihtiyaçlarının giderilmesine internet bağımlılığı yüksek olan öğrencilere göre daha fazla ihtiyaç duyduğu bulgusuna ulaşmıştır.

Bu bilgilerin ışığında literatürde dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçlar arasında ilişkinin incelendiği çalışmalardan elde edilen bulguların mevcut çalışmanın bulguları ile benzerlik gösterdiği söylenebilir.

Bu araştırmadan çıkan sonuç, ergenlik döneminde temel psikolojik ihtiyaçları karşılanmış bireylerin hayatında doğru seçimler yapan, çevresiyle sağlıklı iletişim kuran, kendilerine hedef çizebilen ve hedeflerini gerçekleştirmek için sorumluluklarını yerine getiren, davranışlarını düzenleyebilen (Deci ve Ryan, 1985; 2000), içsel motivasyona sahip, kendilerini sürekli geliştirmek için çabalayan kişiler olduğu (Kowaş ve Foltier, 1999) bu sebeple temel psikolojik ihtiyaçları karşılanmış bireylerin oyun bağımlısı olma ihtimalinin düşük olması ile açıklanabilir.

5.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Demografik Değişkenlere Göre Farklılaşmamasına İlişkin Tartışma: Araştırmada dijital oyun bağımlılığının araştırmaya katılan öğrencilerin algılanan başarı, ailenin sosyoekonomik düzeyi ve algılanan başarı durumuna ve okul türüne göre göre farklılaşıp farklılaşmadığına bakılmıştır.

Cinsiyet değişkenine bakıldığında dijital oyun bağımlılığının cinsiyete göre erkekler lehinde anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur. Literatürde bunu destekleyen birçok araştırma bulunmaktadır (Akpınar ve diğerleri, 2022; Barut, 2019; Kavrak ve diğerleri, 2022; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Bunun sebebi dijital oyunların içeriğinin daha çok erkek öğrencilerin rağbet ettiği rekabet ve yarış oyunlarından oluşması ve erkek öğrencilerin dijital araçları genel olarak oyun oynamak için, kız öğrencilerin ise genel olarak sosyal medyada vakit geçirmek, online alışveriş yapmak veya arkadaşlarıyla iletişime geçmek için kullanmaları olabilir.

Bilgisayar / tablet sahip olma değişkenine bakıldığında dijital oyun bağımlılığının bilgisayar/ tablet sahibi olma durumuna göre bilgisayar/tablet sahibi olan öğrenciler lehinde anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur. Bu sonuca benzer olarak Ersoy (2010), dijital oyun bağımlılığında ilköğretime devam eden öğrencilerde öğrencilerin bilgisayara sahip olması risk faktörü olarak bulmuştur. Özmen (2019) tarafından yapılan çalışmada da ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının bilgisayara sahip olan öğrenciler lehinde anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bilgisayar ve tablet gibi dijital araçlara sahip olan kişilerin bu araçlara sahip olmayanlara göre dijital oyunlara erişimi daha kolay olduğundan ve dijital oyunlarda geçirdikleri sürenin daha fazla olmasına olanak sağladığından bilgisayar ve tablet gibi dijital araçlara sahip olan kişilerin dijital oyun bağımlısı olma ihtimalinin yüksek olduğu söylenebilir.

Sosyoekonomik düzeyi değişkenine bakıldığında dijital oyun bağımlılığı puanlarının sosyoekonomik düzey değişkenine göre farklılaşmadığı bulunmuştur. Literatürde öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının sosyoekonomik düzeye göre farklılaştığına ilişkin çalışmalar yer almaktadır (Göldağ, 2018; Horzum, 2011; Kavlak ve diğerleri, 2022). Mevcut araştırmada dijital oyun bağımlılığı puanlarının sosyoekonomik düzey değişkenine farklılaşma bulunmaması araştırmaya katılan öğrencilerin sosyoekonomik düzey olarak homojen olmamasından kaynaklandığı söylenebilir.

Yapılan analizlere göre dijital oyun bağımlılığı puanlarının **algılanan başarı** değişkenine göre farklılaşmadığı görülmüştür. Literatürde dijital oyun bağımlılığının algılanan başarı değişkenine göre farklılaştığı çalışmalar yer almaktadır (Bingöl ve Eker, 2022; Keskin, 2019). Yapılan araştırmada dijital oyun bağımlılığı puanlarının algılanan başarı değişkenine göre farklılaşma bulunmaması araştırmaya katılan öğrencilerin eğitim gördükleri liselerin genel olarak başarı seviyesinin yüksek olmasından ve "algılanan başarı" değişkeninin net bir kriteri olmamasından kaynaklandığı söylenebilir.

Okul türü değişkenine bakıldığında dijital oyun bağımlılığında okul türüne göre anlamlı farklılaşma olduğu, Anadolu lisesine devam eden öğrencilerin İmam Hatip lisesine devam eden öğrencilere göre, Fen lisesine devam eden öğrencilerin İmam hatip lisesine devam eden öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı puanlarının anlamlı bir şekilde yüksek olduğu görülmektedir. Bunun sebebi Anadolu ve Fen lisesindeki öğrencilerin akademik başarıya daha çok odaklandıkları ve başarılı olma kaygısı, sınav kaygısı daha çok yaşayarak bu kaygı ile baş etmek için de dijital oyunlara rağbet etmeleri olabilir. Benzer olarak Yıldırım (2019) ve Aksoy (2018) lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının okul türüne göre farklılaştığını bulmuştur.

Literatürdeki araştırmalara bakıldığında literatürde dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin devam ettikleri lise türüne göre incelendiği çalışmaların az olduğu söylenebilir.

5.2.4. Öneriler: Araştırmanın bu bölümünde araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda okullarda çalışan psikolojik danışmanlara öneriler yer almaktadır.

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre dijital oyun bağımlılığı ile sorumluluk, uyumluluk ve dışadönüklük kişilik özellikleri arasında negatif ilişki bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığına etki eden bu kişilik özelliklerini bilmek; dijital oyun bağımlılığı altında yatan sebepleri anlamamızı kolaylaştırma, dijital oyun bağımlılığında koruyucu ve risk faktörleri olan kişilik özelliklerini bilme ve dijital oyun bağımlılığa sebep olan bireysel farklılıkları belirleme konusunda dijital oyun bağımlılığını önlemek ve durdurmak için bize yeni seçenekler sunacağı düşünülmektedir. Bu doğrultuda okullarda dijital oyun bağımlılığını önleme ve müdahale çalışmaları içerisinde yer alan rehberlik etkinliklerinde, psikoeğitim programlarında, öğrenci ve veliye yönelik yapılan seminerlerde, bireysel ve grupla görüşmelerde, öğrencilere dışadönüklük, uyumluluk ve sorumluluk kişilik özelliklerini kazandıracak çalışmalara yer verilmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir ayrıca dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılacak çalışmaların dijital oyun bağımlılığında koruyucu ve risk faktör olarak değerlendirilen kişilik özellikleri dikkate alınarak hazırlanmasının önemli olduğu söylenebilir.

Bu araştırmada dijital oyun bağımlılığı ile özerklik, ilişkili olma ve yeterlik ihtiyacı ile negatif ilişki bulunmuştur. Çalışma grubunu dijital oyun bağımlılığı için özellikle risk altında olan ergenler oluşturmaktadır. Ergenlik dönemi psikolojik ihtiyaçların karşılanması için kritik bir dönemdir. Ergenler zamanlarının çoğunu okulda geçirmektedirler. Okul öğrencinin başarı duygusunu kazandığı, öğrencinin sosyalleştiği, arkadaşlarıyla ve öğretmenleriyle ilişki kurduğu bir yer olduğu düşünüldüğünde okulların öğrencilerin özerklik, yeterlilik ve ilişkili olma psikolojik ihtiyaçlarının tatmini için önemli bir etken olduğu söylenebilir. Bunlara bakıldığında; okullarda dijital oyun bağımlılığını önleme, durdurma ve tedavi çalışmalarında psikolojik ihtiyaçlara da yer verilmesinin ve bu konuda öğretmenlerin ve velilerin bilinçlendirilmesinin; okul ortamının okul psikolojik danışmanı idare ve öğretmenlerle işbirliği içerisinde öğrencilerinin özerklik, yeterlilik ve ilişkili olma psikolojik ihtiyaçlarına göre düzenlenmesinin faydalı olacağı söylenebilir.

Çalışmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığının bilgisayar/ tablete sahibi olma durumuna göre bilgisayar/tablet sahibi olan öğrenciler lehinde anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur. Bu sonuç doğrultusunda okullarda öğrencilere ve velilere dijital aygıtların kullanımı ve dijital aygıtların kullanım süresi, dijital bağımlılık yapıcı unsurların zararlı etkileri

konusunda öğrencilerin bilgilendirilmesi ve bilinçlendirilmesi ve bu yönde farkındalığın oluşmasına katkı sağlayacak bilgilendirici çalışmalara yer verilebilir.

KAYNAKÇA

Adanır, A. S., Doğru, H. ve Özatalay, E. (2016). Oyuna adanmış yaşam: Bir olgu sunumu üzerinden internet oyun oynama bozukluğuna kısa bir bakış. *Turkish Journal of Family Practice/Türkiye Aile Hekimligi Dergisi*, *20*(2), 85-90. https://doi.org/10.15511/tahd.16.21685

Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *3*(2), 53-68.

Aksoy, Z. (2018). *Adölesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi, İstanbul.

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, text revision dsm-5-tr* (5th ed.). Amer Psychiatric Pub Inc.

Anand, V. (2007). A study of time management: the correlation between video game usage and academic performance markers. *CyberPsychology & Behavior*, *10*(4), 552-559. https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9991

Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science*, *20*(3), 273-277. https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02287.x

Andreassen, C. S., Griffiths, M. D., Gjertsen, S. R., Krossbakken, E., Kvam, S. & Pallesen, S. (2013). The relationships between behavioral addictions and the five-factor model of personality. *Journal of Behavioral Addictions*, *2*(2), 90-99. https://doi.org/10.1556/jba.2.2013.003

Aral, N. ve Doğan- Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, *5*(2), 317-348. http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0054

Arıcak, O. T., Dinç, M., Yay, M. ve Griffiths, M. D. (2018). İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (İOOBÖ9-KF) Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, *5*(4), 615-636. https://doi.org/10.15805/addicta.2018.5.4.0027

Arslan, A. (2021). *Ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu davranışı ve sosyal beceriler arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, İstanbul.

Aslan, A. (2016). *Türkiye'de çocukların güvenli internet kullanımında 2010-2015 yılları arasındaki değişimler ve uygulamaların yansımaları* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Atatürk Üniversitesi, Erzurum.

Ayas, T., Taylan, H. H. ve Topal, M. (2018). Sakarya'daki lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, *5*(1), 53-68.

Ayhan, B. ve Köseliören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying, 6*(1), 1-30.

Bacanlı, H. ve Cihangir Çankaya, Z. (2003). *İhtiyaç doyumu ölçeği uyarlama çalışması*. VII. Ulusal Psikolojik Danışma ve Rehberlik Kongresi'nde sunuldu, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Bacanlı, H., İlhan, T. ve Aslan, S. (2019). Beş faktör kişilik kuramına dayalı bir kişilik ölçeğinin geliştirilmesi: Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi (SDKT). *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, *7*(2), 261-279.

Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Gaziantep.

Baumeister, R. F. ve Leary, M. R. (1995). The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin, 117*(3), 497-529.

Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve özyeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 33*(33), 41-54.

Bener, A., Al-Mahdi, H. S., Ali, A. I., Al-Nufal, M., Vachhani, P. J. & Tewfik, I. (2011). Obesity and low vision as a result of excessive Internet use and television viewing. *International Journal of Food Sciences and Nutrition*, *62*(1), 60-62. https://doi.org/10.3109/09637486.2010.495711

Bhagat, S., Jeong, E. J. ve Kim, D. J. (2020). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *Internationa Journal of Human–Computer Interaction*, *36*(5), 449-463. https://doi.org/10.1080/10447318.2019.1654696

Bingöl, T. ve Eker, H. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının boş zaman can sıkıntısı tarafından yordanması. *Trakya Eğitim Dergisi*, *12*(1), 110-118. https://doi.org/10.24315/tred.876441

Biricik, Z. ve Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitale değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*. 9(1), 445-469. https://doi.org/10.19145/e-gifder.818532

Bitlisli, F., Dinç, M., Çetinceli, E. ve Kaygısız, Ü. (2013). Beş faktör kişilik özellikleri ile akademik güdülenme ilişkisi: Süleyman Demirel Üniversitesi Isparta Meslek Yüksekokulu öğrencilerine yönelik bir araştırma. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, *18*(2), 459-480.

Bulgurcu, K. (2021). Dijital çocuk, yazarlar Kemal Sayar ve Sezin Benli (İstanbul: Kapı Yayınları, 2020). 211 sayfa, ISBN: 9786057838605 [Bir kitap üzerine inceleme yazısı *Dijital çocuk*]. *Kocatepe İslami İlimler Dergisi, 4*(1), 220-225.

Burger, J. M. (2006). *Kişilik.* (Çev. İ.D. Erguvan-Sarıoğlu). Kaknüs Yayınları.

Büber, A. ve Şengül, C. (2016). Dijital oyun bağımlılığında tanı ve tedavi: Davranışsal Bağımlılıklar. *Psikiyatride Güncel, 6*(3). 175-182.

Büyüköztürk, Ş. (2005). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı: İstatistik, araştırma deseni, SPSS uygulamaları ve yorum.* (5. baskı). Pegem Yayıncılık.

Büyüköztürk, Ş. ve Köklü, N. (2003). *Sosyal bilimler için istatistiğe giriş.* Pegem Akademi Yayıncılık.

Can, A. (2013). *SPSS ile nicel veri analizi*. Pegem Yayıncılık.

Canoğulları, Ö. (2014). *İnternet bağımlılık düzeyleri farklı ergenlerin cinsiyetlerine göre psikolojik ihtiyaçları, sosyal kaygıları ve anne baba tutum algılarının incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çukurova Üniversitesi, Adana.

Cengizhan, C. (2005). Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanımında yeni bir boyut: "İnternet bağımlılığı". *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, *22*(22), 83-98.

Ceyhan, E. ve Çakmak, M. İ. (2022). Psychological resilience of high school senior students in the context of perceptions of the university entrance exam and five-factor personality traits. *Anadolu Journal of Educational Sciences International, 12*(2), 322-358. https://doi.org/10.18039/ajesi.825067

Chung, S., Lee, J. & Lee, H. K. (2019). Personal factors, internet characteristics, and environmental factors contributing to adolescent internet addiction: A public health perspective. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *16*(23), 4635. https://doi.org/10.3390/ijerph16234635

Cüceloğlu, D. (1996). *İnsan ve davranışı.* Remzi Kitabevi.

Cybulska, A. M., Rachubińska, K., Schneider-Matyka, D., Grochans, S. ve Grochans, E. (2023). Analysis of the relationship between personality traits and internet addiction. *European Psychiatry*, *66*(1), 139-140. https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2023.350

Çamsarı, M. (2016). Teknoloji, toplum ve bağımlılık. *İstanbul Teknik Üniversitesi Vakfı Dergisi, 73,* 35-36.

Çivitci, N. ve Arıcıoğlu, A. (2012). Helping styles and personality traits based on the five-factor theory of counselor candidates. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *12*(23), 78-96.

Deci, E. L. ve Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self- determination of behavior. *Psychological Inquiry, 11*(4), 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Deci, E. L., Ryan, R. M., Gagné, M., Leone, D. R., Usunov, J. ve Kornazheva, B. P. (2001). Need satisfaction, motivation, and well-being in the work organizations of a former eastern bloc country: A crosscultural study of self-determination. *Personality and Social Psychology Bulletin*, *27*(8), 930-942. https://doi.org/10.1177/0146167201278002

Deci, E. ve Ryan, R. (1985b). The general causality orientations scale: Self determination in personality. *Journal of Research in Personality*, *19*, 109-134. https://doi.org/10.1016/0092-6566(85)90023-6

Digital 2022: Another year of bumper growth. (2022). https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/ den alınmıştır.

Dinç, M. (2010). *İnternet bağımlılığı.* Ferfir Yayınları.

Dinç, M. (2017). *Lise öğrencilerinde özgül internet bağımlılığının bağlanma stilleri ve mizaç özellikleri açısından incelenmesi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Marmara Üniversitesi, İstanbul.

Doğan Keskin, A. ve Aral, N. (2021). Oyun bağımlılığı: Güncel bir gözden geçirme. *Bağımlılık Dergisi*, *22*(3), 327-339. https://doi.org/10.51982/bagimli.880679

Doğan, A. (2013). *İnternet bağımlılığı yaygınlığı* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi.

Doğan, F. Ö. (2006). Video games and children: Violence in video games. *New/Yeni Symposium Journal, 44*(4), 161-164.

Ercan, H. (20019). Ergenlerde yaşam doyumunun demografik değişkenler, ebeveyn tutumları ve kişilik özellikleri açısından incelenmesi. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *19*(2), 501-516. https://doi.org/10.17240/aibuefd.2019.19.46660-424906

Erden-İmamoğlu, S. (2009). *Kişilerarası ilişkiler.* Yeni İnsan.

Erdoğan, M. ve Taşçıoğlu, R. (2023). Covid 19 pandemisinin dijital oyun bağımlılığındaki rolü: Üniversite öğrencileri üzerine nitel bir araştırma. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (34), 635-653. https://doi.org/10.54600/igdirsosbilder.1315779

Eryılmaz, A. ve Deniz, M. E. (2019). *Tüm yönleriyle bağımlılık* (2. basım). Pegem Akademi.

Esin, Ö. (2022). Five factor personality traits in self-compassion, coping strategies and communication skills. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, *12*(64), 131-153. https://doi.org/10.17066/tpdrd.1096027

Foley, L. S., Maddison, R., Jiang, Y., Marsh, S., Olds, T. ve Ridley, K. (2013). Presleep activities and time of sleep onset in children. *Pediatrics*, *131*(2), 276-282. https://doi.org/10.1542/peds.2012-1651

Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. ve Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, *127*(2), 319-329. https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353

Gerrig, R. J., Zimbardo, P. G., Campbell, A. J., Cumming, S. R. ve Wilkes, F. J. (2015). *Psychology and life*. Pearson Higher Education.

Glas, R., Prichard, J., Lafortune, A. ve Schwab, N. (2013). The influence of personality and Facebook use on student academic performance. *Issues in Information Systems, 14*(2), 119-126.

Glasser, W. (2001). *Counseling with choice theory: The new reality therapy*. Harper Collins Publication.

Gök, F. ve Cenkseven- Önder, F. (2018). Lise öğrencilerinde akran zorbalığına maruz kalma: Temel psikolojik ihtiyaçlar ve anne-babaya duygusal erişilebilirlik. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *14*(2), 635-652. https://doi.org/10.17860/mersinefd.399218

Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *15*(1), 1287-1315. http://dx.doi.org/10.23891/efdyyu.2018.105

Green, C. S. ve Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, *423*(6939), 534-537. https://doi.org/10.1038/nature01647

Greitemeyer, T. ve Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, *40*(5), 578-589. https://doi.org/10.1177/0146167213520459

Greitemeyer, T. ve Oswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology, 98*(2), 211-221. https://doi.org/10.1037/a0016997

Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *8*, 119-125. https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x

Günay, G. (2011). *Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.

Harris, C. ve Straker, L. (2000). Survey of physical ergonomics issues associated with school children's use. *International Journal of Industrial Ergonomics*, *26*, 337-346. https://doi.org/10.1016/S0169-8141(00)00009-3

Havighurst, R. J. (1972). *Developmental tasks and education*. David McKay.

Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Digital Game Addiction Scale for Children. *Journal of Human Sciences, 14*(1), 203-216. https://doi.org/10.14687/jhs.v14i1.4387

Holtz, P. ve Appel, M. (2011). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of Adolescence*, *34*(1), 49-58. https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2010.02.004

Homayouni, A. (2011). The role of personality traits and religious beliefs in tendency to addiction. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *30*, 851-855. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.10.165

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, *36*(159), 56-68.

Horzum, M. B., Ayas, T. ve Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi,* 3(30), 76-88.

Inglewed, D., Markland, D. ve Sheppard, K. (2004). Personality and self-determination of exercise behaviour. *Personality and Individual Differences, 36*, 1921-1932. https://doi.org/10.1016/j.paid.2003.08.021

Irmak, A. Y. (2014). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi* [Yayınlanmamış doktora tezi]. İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenirliliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi, 16*(1), 10-18. https://doi.org/10.5455/apd.170337

Jeong, E. J., Kim, D. J., Lee, D. M. ve Lee, H. R. (2016). A study of digital game addiction from aggression, loneliness and depression perspectives. In *2016 49th Hawaii International Conference On System Sciences (HICSS)* (pp. 3769-3780). IEEE.

Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H. ve Griffiths, M. D. (2023). Online gaming addiction and basic psychological needs among adolescents: the mediating roles of meaning in life and responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-25. https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9

Kaya, E. (2016). Lise öğrencilerinde temel psikolojik ihtiyaçların tatmininin farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Journal of International Social Research*, *9*(44), 940-944. https://doi.org/10.17719/jisr.20164420163

Kaya, E. ve Sarı, İ. (2016). Lise öğrencilerinde temel psikolojik ihtiyaçların tatmininin farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, *9*(44), 941-942.

Kelleci, M., Güler, N., Sezer, H. ve Gölbaşı, Z. (2009). Lise öğrencilerinde internet kullanma süresinin cinsiyet ve psikiyatrik belirtiler ile ilişkisi. *TAF Preventive Medicine Bulletin, 8*(3), 223-230.

Keskin, B. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlamlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi, Bursa.

Keum, C., Kim, D. & Nam J. (2022). Adolescent ınternet gaming addiction and personality characteristics by game gence. *Plos One,* 17(2). https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645

Kılıç, K. M. (2020). Relationships between digital game addiction, bullying cognitions and empathy levels in adolescents. *Elementary Education Online*, *18*(2), 549-549. https://doi.org/10.17051/ilkonline.2019.562015

Kızmaz, Z. (2020). *Suç önleme çağdaş yaklaşımlar* (1. baskı). Nobel Yayıncılık.

Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. ve Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry, 23*(3), 212-218. https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010

Kircaburun, K., Jonason, P. K. ve Griffiths, M. D. (2018). The Dark Tetrad traits and problematic online gaming: The mediating role of online gaming motives and moderating role of game types. *Personality and Individual Differences*, *135*, 298-303. https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.07.038

Kline, T. J. (2005*). Psychological testing: A practical approach to design and evaluation*. Sage Publications.

Kneer, J. ve Glock, S. (2013). Escaping in digital games: The relationship between playing motives and addictive tendencies in males. *Computers in Human Behavior, 29*(4), 1415-1420. https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.01.030

Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J. D. ve Ferguson, C. (2014). Awareness of risk factors for digita game addiction: Interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *12*(5), 585-599. https://doi.org/10.1007/s11469-014-9489-y

Koral, F. ve Alptekin, K. (2023). Dijital oyun bağımlılğı: bir derleme çalışması. *Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (11), 283-308. https://doi.org/10.54557/karataysad.1237807

Kowal, J. ve Fortier, M. (1999). Motivational determinants of flow: Contributions from self-determination theory. *Journal of Social Psychology*, *139*(3), 355-369. https://doi.org/10.1080/00224549909598391

Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L. ve Billieux, J. (2014). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design*, *20*(25), 4026-4052.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, *12*(1), 77-95. https://doi.org/10.1080/15213260802669458

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2011). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, *40*, 38-47. https://doi.org/10.1007/s10964-010-9558-x

Li, D., Zhang, W., Li, X., Zhou, Y., Zhao, L. ve Wang, Y. (2016). Stressful life events and adolescent Internet addiction: The mediating role of psychological needs satisfaction and the moderating role of coping style. *Computers in Human Behavior*, *63*, 408-415. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.070

Li, H. ve Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review, 35*(9), 1468-1475. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2013.05.021

Liu, Z., Shen, L., Wu, X., Zhen, R. ve Zhou, X. (2022). Basic psychological need satisfaction and depression in adolescents during the COVID-19 pandemic: The mediating roles of feelings of safety and rumination. *Child Psychiatry & Human Development*, 1-8. https://doi.org/10.1007/s10578-022-01395-8

McCrae, R. R. (1991). The five-factor model and its assessment in clinical settings. *Journal of Personality Assessment*, *57*(3), 399-414.

McCrae, R. R. ve Costa, P. T. Jr. (1985). Updating norman's 'adequate taxonomy': Intelligence and personality dimensions in natural language and in questionnaires. *Journal of Personality and Social Psychology, 49*(3), 710-721. https://doi.org/10.1037/0022-3514.49.3.710

McCrae, R. R. ve Greenberg, D. M. (2014). Openness to experience. In D. K. Simonton (Ed.), *The Wiley Handbook of Genius* (pp.222-243). John Wiley & Sons. https://doi.org/10.1002/9781118367377.ch12

McCrae, R. R. ve John, O. P. (1992). An introduction to the five-factor model and its applications. *Journal of personality*, *60*(2), 175-215. https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1992.tb00970.x

McGhee, R. L., Ehrler, D. J., Buckhalt, J. A. ve Phillips, C. (2012). The relation between five-factor personality traits and risk-taking behavior in preadolescents. *Psychology, 3*(8), 558-561. https://doi.org/10.4236/psych.2012.38083

Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J., Hetland, J. ve Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, *14*(10), 591-596. https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260

Messias, E., Castro, J., Saini, A., Usman, M. ve Peepler, D. (2011). Sadness, suicide, and their association with video game and internet overuse among teens: Results from the youth 112 risk behavior survey 2007 and 2009. *Suicide and Life-Threatening Behavior, 41*(3), 307-315. https://doi.org/10.1111/j.1943-278X.2011.00030.x

Moore, K. ve McElroy, J. C. (2012). The influence of personality on Facebook usage, wall postings, and regret. *Computers in Human Behavior*, *28*(1), 267-274. https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.09.009

Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, *19*(3), 51-58.

Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Özdinçler, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, *5*(2), 1-21. http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051

Nathanson, A. I., Sharp, M. L., Aladé, F., Rasmussen, E. E. ve Christy, K. (2013). The relation between television exposure and theory of mind among preschoolers. *Journal of Communication, 63*(6), 1088-1108. https://doi.org/10.1111/jcom.12062

Negovan, V. ve Bogdan, C. (2013). Learning context and undergraduate students' needs for autonomy and competence, achievement motivation and personal growth initiative. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *78*, 300-304. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.299

Nergiz, H. ve Fidan Nergiz, S. (2021). Çocuk, ergen veya gençlerde dijital oyun bağımlılığını araştıran ulusal lisansüstü tezlerin incelemesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi, 9*(23), 53-80.

O'Brein, T. B. ve De Longis, A. (1996). The interactional context of problem emotion and relationship focused coping: The role of the big five personality factors. *Journal of Personality*, *64*(4), 775-813. https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1996.tb00944.x

Özbağ, G. K. (2016). The role of personality in leadership: Five factor personality traits and ethical leadership. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *235*, 235-242. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.11.019

Özdemir, S. (2016). Öğretmen adaylarının psikolojik ihtiyaçları ve kişilik özellikleri ile başarı yönelimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *1*(40), 1-19.

Park, J., Song, Y. ve Teng, C. I. (2011). Exploring the links between personality traits and motivations to play online games. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, *14*(12), 747-751. https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0502

Parmaksız, İ. (2022). The mediating role of personality traits on the relationship between academic self-efficacy and digital addiction. *Education and Information Technologies*, *27*(6), 8883-8902. https://doi.org/10.1007/s10639-022-10996-8

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital inmigrants. *On the Horizon, 9*(5), 1-6.

Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C. ve Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. In A. B. Jordan and D. Romer (Eds.), *Media and the Well-being of Children and Adolescents* (pp.109). Oxford University Press.

Quwaider, M., Alabed, A. ve Duwairi, R. (2023). Shooter video games for personality prediction using five factor model traits and machine learning. *Simulation Modelling Practice and Theory*, *122*, 102665. https://doi.org/10.1016/j.simpat.2022.102665

Roberts, B. W. ve DelVecchio, W. F. (2000). The rank-order consistency of personality traits from childhood to old age: A quantitative review of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, *126*(1), 3-25. https://doi.org/10.1037/0033-2909.126.1.3

Roman, N. V., Davids, E. L., Moyo, A., Schilder, L., Lacante, M. ve Lens, W. (2015). Parenting styles and psychological needs influences on adolescent life goals and aspirations in a

South African setting. *Journal of Psychology in Africa*, *25*(4), 305-312. https://doi.org/10.1080/14330237.2015.1078087

Romer, D., Bagdasarov, Z. ve More, E. (2013). Older versus newer media and the well-being of United States youth: results from a national longitudinal panel. *Journal of Adolescent Health*, *52*(5), 613-619. https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2012.11.012

Rosen, L. D., Lim, A. F., Felt, J., Carrier, L. M., Cheever, N. A., Lara-Ruiz, J. M., Mendoza, J. S. ve Rokkum, J. (2014). Media and technology use predicts ill-being among children preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Computers in Human Behavior*, *35*, 364-375. https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.036

Ryan, R., Kuhl, J. ve Deci, E. (1997). Nature and autonomy: An organizational view of social and neurobiological aspects of self-regulation in behavior and development. *Development and Psychopathology*, *9*, 701-728. https://doi.org/10.1017/S0954579497001405

Sağlık Bakanlığı. (2018). *Dijital oyun bağımlılığı çalıştay sonuç raporu*. https://sggm.saglik.gov.tr/TR,53949/dijital-oyun-bagimliligi-calistayi.html'den alınmıştır.

Scerri, M., Anderson, A., Stavropoulos, V. ve Hu, E. (2019). Need fulfilment and internet gaming disorder: A preliminary integrative model. *Addictive Behaviors Reports*, *9*, 100144. https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.100144

Sertbaş, N. (2006). *İlköğretim öğrencilerinde davranış problemleri ve yordayan değişkenler* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.

Small, G. ve Vorgan, G. (2015). iBrain: Surviving the technological alteration of the modern mind. *Education Review*. https://doi.org/10.14507/er.v0.1241

Soyöz-Semerci, Ö. U. ve Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, *10*(3), 538-567. https://doi.org/10.14230/johut869

Söner, O. ve Gültekin, F. (2021). COVID-19 salgınında ergenlerin umut, psikolojik sağlamlık ve kişilik özellikleri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *17*(2), 329-349. https://doi.org/10.17860/mersinefd.825260

Spada, M. (2014). An overview of problematic Internet use. *Addictive Behaviours, 39*(1), 3-6. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2013.09.007

Steinberg, L. (2007). Risk taking in adolescence: New Perspectives from brain and behavioral science. *Current Directions in Psychological Science*, *16*(2), 55-59. https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2007.00475.x

Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks, 4*(3), 115-130.

Şahin, D. ve Gözün Kahraman, Ö. (2021). Okul dönemi çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, *50*(230), 13-28. https://doi.org/10.37669/milliegitim.682086

Şahin, M. (2007*). Madde bağımlılığı konusunda Türkiye'de yapılmış olan lisansüstü tezler üzerine bir değerlendirme* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi, Ankara.

Taşbaşı, İ. (2023). *Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasında heyecan aramanın aracılık rolünün incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Karaman.

Toplu Demirtaş, E. (2017). Kişilik ve kişiliğin temel kavramları. D. Gençtarım-Kurt ve E. Çetinkaya-Yıldız (Editörler), *Kişilik kuramları: Gerçek yaşamdan kişilik analizi örnekleriyle* içinde (ss.1-2). Pegem Akademi. https://doi.org/10.14527/9786052410356.01

Toprak, H. (2014). *Ergenlerde mutluluk ve yaşam doyumunun yordayıcısı olarak psikolojik sağlamlık ve psikolojik ihtiyaç doyumu* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Sakarya Üniversitesi, Sakarya.

Tran, G. A. ve Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements?: Chick "like" to manage digital content for players, *Journal of Advertising Research, 53*(4), 455-469. https://doi.org/10.2501/JAR-53-4-455-469

Türkiye İstatistik Kurumu. (2021). *Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması*. https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132'den alınmıştır.

Türkiye İstatistik Kurumu. (2021). Hanehalkı bilişim teknolojileri (BT) kullanım araştırması. https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437'den alınmıştır.

Tüzün, Ü. (2002). Gelişen iletişim araçlarının çocuk ve gençlerin etkileşimi üzerine etkisi. *Düşünen Adam*, *15*(1), 46-50.

Twenge, J. M. (2009). "*Ben" nesli (*1. baskı). Kaknüs Yayınları.

Uğurlu T. T., Şengül C. B. ve Şengül C. (2012). Bağımlılık Psikofarmakolojisi. *Psikiyatr Güncel Yaklaşımlar*, 4(1), 37-50. https://doi.org/10.5455/cap.20120403

Ulusoy, Y. ve Durmuş, E. (2011). Kişilerarası bağımlılık eğiliminin beş faktör kişilik özellikleri açısından incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *12*(2), 1-21.

Ulusu, A. H. (2022). *The gratification of basic psychological needs and adolescent conflict resolution behavior in family context* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Özyeğin Üniversitesi, İstanbul.

United Nations Children's Fund. (2017). *The state of the world's children 2017: Children in a digital world*. UNICEF Division of Communication.

Uzun, K. ve Gübeş, N. Ö. (2021). Relationships between adolescents' irrational beliefs, personality characteristics and stress coping approaches. *Kastamonu Education Journal*, *29*(5), 924-940. https://doi.org/10.24106/kefdergi.790045

Üngören, Y. (2020). *Dijital oyun yayını izleyicilerinin kişilik yapıları ve kullanım davranışları ile yayın izleme motivasyonlarının incelenmesi: Twitch örneği* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi, Sakarya.

Widiger, T. A. ve Costa, P. T. Jr. (2012). Integrating normal and abnormal personality structure: The five-factor model. *Journal of Personality*, *80*(6), 1471-1506. https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2012.00776.x

Wigfield, A., Eccles, J. ve Rodriguez, D. (1998). The development of children's motivation in school contexts. *Review of Research in Education*, *23*, 73-118. https://doi.org/10.2307/1167288

Wood, T. A. (2008). Problems with the concept of video game "addiction": Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *6*(2), 169-178. https://doi.org/10.1007/s11469-007-9118-0.

Yazgan İnanç, B. ve Yerlikaya, E. E. (2008). *Kişilik kuramları* (14. baskı). Pegem Akademi.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavıor*, *9*(6), 772-77. https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772

Yıldırım, E. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlarla ilişkisi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Yılmaz Dinç, S. (2023). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum ve okula bağlılık üzerindeki yordayıcı etkisinin incelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, *24*(2), 227-238. https://doi.org/10.51982/bagimli.1142991

Yılmaz, A. (2009). *Suça yönelmiş ve yönelmemiş 14-18 yaş arası ergenlerin empati düzeylerinin ve ana-baba tutumlarının incelenmesi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi, Bursa.

Yılmaz, B. (2022). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ve oyun oynama davranışlarının farklı zamanlarda incelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, *23*(2), 121-129. https://doi.org/10.51982/bagimli.948872

Yin, M. X. C., Chan, A. K. W. Y., Chan, C. L. W. ve Chan, C. H. Y. (2022). Extroversion fosters career competence among adolescents in Hong Kong. *Applied Research in Quality of Life*, *3*(17), 1331-1342. https://doi.org/10.1007/s11482-021-09968-w

Yu, J., Putnick, D. L., Hendricks, C. ve Bornstein, M. H. (2019). Long-term effects of parenting and adolescent self-competence for the development of optimism an neuroticism. *Journal of Youth and Adolescence*, *48*(8), 1544-1554. https://doi.org/10.1007/s10964-018-0980-9

Zastrow, C. ve Krist-Ashman, K. K. (2014). *İnsan davranışı ve sosyal çevre - 1: Bebeklik - çocukluk - ergenlik*. Nika Yayınevi.

Zimbardo, P. G. ve Gerrig, R. J. (1996). *Psychology and life*. Pearson.

EKLER

EK 1: KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Değerli öğrenciler,

Bu çalışma lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçları ve beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yapılmaktadır. Sizden kişisel bilgi formu ve ekte yer alan 3 ölçeğe cevap vererek araştırmaya katkı sağlamanız istenmektedir; tamamlamak yaklaşık 10-15 dk sürmektedir. Her cümleyi dikkatle okuyarak size en uygun gelen seçeneği işaretleyiniz. Sorulara vereceğiniz yanıtlar sadece bu araştırmada kullanılacak olup başkaları ile paylaşılmayacaktır. Bilimsel bir araştırmaya katkı sağladığınız için teşekkür ederiz. Bu çalışma yüksek lisans öğrencisi Sena Açıkgöz tarafından Doç. Dr. Asuman Yüksel danışmanlığında yürütülmektedir.

İçtenlikle yanıt verdiğiniz ve zaman ayırdığınız için teşekkür ederiz.

1) Cinsiyetiniz: Kadın ( ) Erkek ( )

2) Okul Türü: Anadolu lisesi ( )
   Fen Lisesi ( )
   Sosyal Bilimler Lisesi ( )
   İmam Hatip Lisesi ( )

3) Sosyoekonomik düzey: Düşük: ( ) Orta: ( ) Yüksek: ( )

4) Algılanan Başarı Durumu: Düşük: ( ) Orta: ( ) Yüksek: ( )

5) Bilgisayara/ tablete sahip misiniz?: Evet ( ) Hayır ( )

EK 2: SIFATLARA DAYALI KİŞİLİK ÖLÇEĞİ

Açıklama: Aşağıda bireyleri tanımak için kullanılan sıfat çiftleri verilmektedir. Sizden istenen, her bir sıfat çiftini okuyarak size uygunluk derecesine karar vermenizdir. Her sıfat çifti için bir tek daireyi doldurunuz. Doğru cevap yoktur, size uygun cevap vardır. Bunu dikkate alarak cevaplamaya çalışınız. Cevaplarınızı aşağıdaki örneklere göre belirtiniz.

	Çok uygun	Oldukça uygun	Biraz uygun	Ne uygun, ne uygun değil	Biraz uygun	Oldukça uygun	Çok uygun	
İçedönük	○	●	○	○	○	○	○	Dışadönük
İçedönük	○	○	○	○	○	○	●	Dışadönük
İçedönük	○	○	○	●	○	○	○	Dışadönük

Bu örneklerde,

1. Örnek kişi kendini oldukça içedönük olarak görmektedir,
2. Örnek ise kişi kendini çok dışadönük olarak görmektedir,
3. Örnek ise kişi bu boyutlarda kararsızdır veya her iki sıfatı da kendine uzak veya yakın görmektedir, anlamına gelmektedir.

		Çok uygun	Oldukça uygun	Biraz uygun	Ne uygun, ne uygun değil	Biraz uygun	Oldukça uygun	Çok uygun	
1	Sakin	○	○	○	○	○	○	○	Sinirli
2	Sanata ilgisiz	○	○	○	○	○	○	○	Sanata ilgili
3	Düzensiz	○	○	○	○	○	○	○	Düzenli
4	Sabırlı	○	○	○	○	○	○	○	Sabırsız
5	Silik	○	○	○	○	○	○	○	Atak
6	Hayal gücü zayıf	○	○	○	○	○	○	○	Hayal gücü kuvvetli

7	(Başkalarına) kayıtsız	○	○	○	○	○	○	○	Yardımsever
8	Sorumsuz	○	○	○	○	○	○	○	Sorumluluk sahibi
9	Rahat	○	○	○	○	○	○	○	Tedirgin
10	Dar görüşlü	○	○	○	○	○	○	○	Geniş görüşlü
11	Rekabetçi	○	○	○	○	○	○	○	İşbirliği yapan
12	Hırslı değil	○	○	○	○	○	○	○	Hırslı
13	Tutarlı	○	○	○	○	○	○	○	Tutarsız
14	Durgun	○	○	○	○	○	○	○	Delidolu
15	Alışılmış	○	○	○	○	○	○	○	Yenilikçi
16	Kibirli	○	○	○	○	○	○	○	Alçakgönüllü
17	İyimser	○	○	○	○	○	○	○	Karamsar
18	Neşesiz	○	○	○	○	○	○	○	Neşeli
19	Gayretsiz	○	○	○	○	○	○	○	Gayretli
20	Arka planda kalan	○	○	○	○	○	○	○	Öne çıkan
21	Acımasız	○	○	○	○	○	○	○	Merhametli
22	Hazırlıksız	○	○	○	○	○	○	○	Hazırlıklı
23	Kaygısız	○	○	○	○	○	○	○	Kaygılı
24	Dikkat çekmeyen	○	○	○	○	○	○	○	Baskın, belirgin
25	Disiplinsiz	○	○	○	○	○	○	○	Disiplinli
26	Etkisiz	○	○	○	○	○	○	○	Etkili
27	Hoşgörüsüz	○	○	○	○	○	○	○	Hoşgörülü
28	İnatçı	○	○	○	○	○	○	○	Uzlaşmacı

EK 3: DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ

Aşağıdaki soruları **son 6 ay içinde** hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

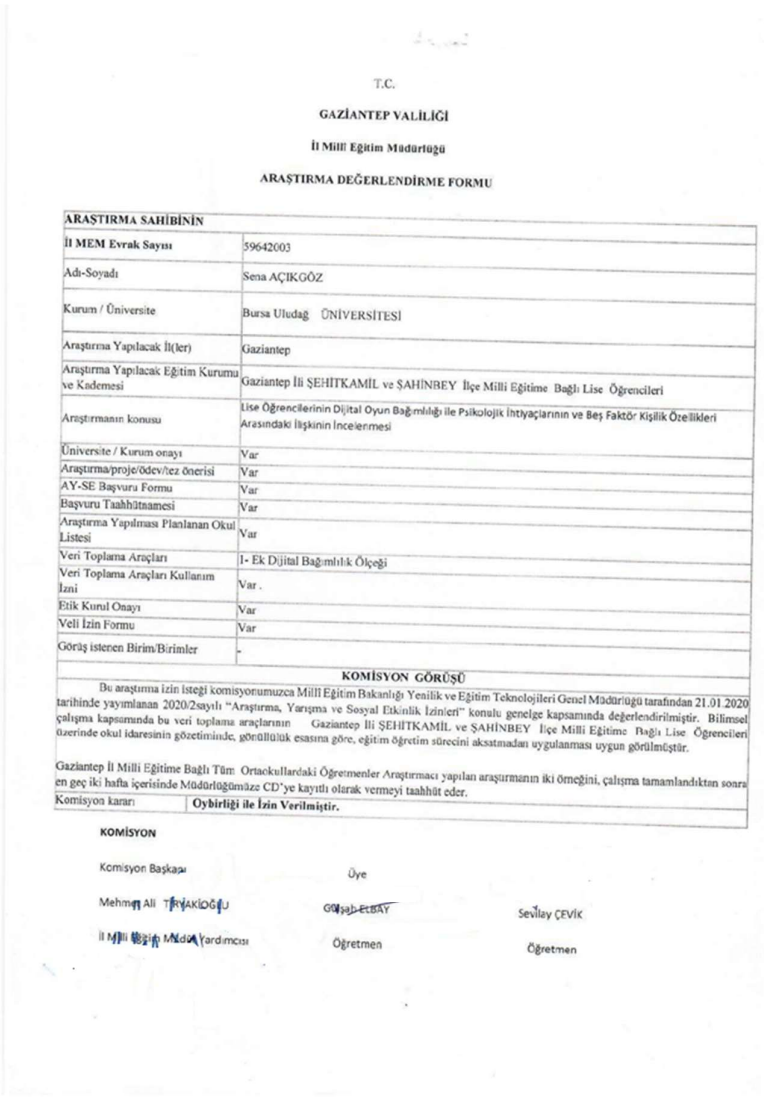
EK 4: PSİKOLOJİK İHTİYAÇLAR ÖLÇEĞİ

Aşağıda bireylerin ihtiyaçlarını doyurma biçimlerine dair ifadeler verilmiştir. Lütfen her bir ifadeyi okuduktan sonra, ifadelerin size uygunluk derecesini belirtiniz.

1 2 3 4 5 6 7
Hiç doğru değil **Biraz doğru** **Çok doğru**

1. Hayatımı nasıl yaşayacağıma karar verme özgürlüğümün olduğunu hissediyorum.	
2. Etkileşimde bulunduğum insanlardan gerçekten hoşlanıyorum.	
3. Kendimi çoğu zaman çok yeterli hissetmem.	
4. Hayatımda kendimi baskı altında hissediyorum.	
5. Tanıdığım insanlar yaptığım şeylerde iyi olduğumu söylerler.	
6. Etkileşimde bulunduğum insanlarla iyi geçinirim.	
7. Daha çok kendi başımayımdır ve çok fazla sosyal etkileşime girmem.	
8. Görüş ve düşüncelerimi ifade etmede genellikle kendimi özgür hissederim.	
9. Düzenli olarak etkileşimde bulunduğum insanları arkadaşım olarak görürüm.	
10. Son zamanlarda yeni ve ilginç beceriler öğrendim.	
11. Günlük yaşamımda bana söylenilenleri sıklıkla yapmak zorunda kalırım.	
12. Hayatımdaki insanlar benimle ilgilenirler.	
13.Çoğu zaman, yaptıklarımdan dolayı başarı duygusunu hissederim.	
14. Günlük yaşamımda etkileşimde bulunduğum insanlar duygularımı dikkate alırlar.	
15. Hayatımda ne kadar yetenekli olduğumu gösterme şansını bulamıyorum.	
16. Yakın olduğum çok fazla insan yok.	
17. Günlük yaşamımda kendi benliğimi ortaya koyabildiğimi hissediyorum.	
18. Düzenli olarak etkileşimde bulunduğum insanlar benden hoşlanmıyor gibi gözüküyor.	
19. Kendimi çoğu zaman becerikli hissetmem.	
20. Günlük yaşamımda kendi kararlarımı vermek için çok fazla imkanım yoktur.	
21. Genellikle insanlar bana karşı oldukça dostane davranır.	

EK 5: ARAŞTIRMA İZNİ



T.C.

GAZİANTEP VALİLİĞİ

İl Milli Eğitim Müdürlüğü

ARAŞTIRMA DEĞERLENDİRME FORMU

ARAŞTIRMA SAHİBİNİN	
İl MEM Evrak Sayısı	59642003
Adı-Soyadı	Sena AÇIKGÖZ
Kurum / Üniversite	Bursa Uludağ ÜNİVERSİTESİ
Araştırma Yapılacak İl(ler)	Gaziantep
Araştırma Yapılacak Eğitim Kurumu ve Kademesi	Gaziantep İli ŞEHİTKAMİL ve ŞAHİNBEY İlçe Milli Eğitime Bağlı Lise Öğrencileri
Araştırmanın konusu	Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik İhtiyaçlarının ve Beş Faktör Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi
Üniversite / Kurum onayı	Var
Araştırma/proje/ödev/tez önerisi	Var
AY-SE Başvuru Formu	Var
Başvuru Taahhütnamesi	Var
Araştırma Yapılması Planlanan Okul Listesi	Var
Veri Toplama Araçları	1- Ek Dijital Bağımlılık Ölçeği
Veri Toplama Araçları Kullanım İzni	Var .
Etik Kurul Onayı	Var
Veli İzin Formu	Var
Görüş istenen Birim/Birimler	-

KOMİSYON GÖRÜŞÜ

Bu araştırma izin isteği komisyonumuzca Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü tarafından 21.01.2020 tarihinde yayımlanan 2020/2sayılı "Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri" konulu genelge kapsamında değerlendirilmiştir. Bilimsel çalışma kapsamında bu veri toplama araçlarının Gaziantep İli ŞEHİTKAMİL ve ŞAHİNBEY İlçe Milli Eğitime Bağlı Lise Öğrencileri üzerinde okul idaresinin gözetiminde, gönüllülük esasına göre, eğitim öğretim sürecini aksatmadan uygulanması uygun görülmüştür.

Gaziantep İl Milli Eğitime Bağlı Tüm Ortaokullardaki Öğretmenler Araştırmacı yapılan araştırmanın iki örneğini, çalışma tamamlandıktan sonra en geç iki hafta içerisinde Müdürlüğümüze CD'ye kayıtlı olarak vermeyi taahhüt eder.

Komisyon kararı	**Oybirliği ile İzin Verilmiştir.**

KOMİSYON

Komisyon Başkanı	Üye	
Mehmet Ali TEVİAKİOĞLU	Gülşah ETBAY	Sevilay ÇEVİK
İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı	Öğretmen	Öğretmen

EK 6: BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULU İZNİ

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULLARI
(Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etik Kurulu)
TOPLANTI KARARI

OTURUM TARİHİ	**OTURUM SAYISI**
26 Kasım 2021	**2021/10**

KARAR NO 46: Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'nden alınan Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı yüksek lisans programı öğrencisi Sena AÇIKGÖZ'ün "Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik İhtiyaçlarının ve Beş Faktör Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak ölçek sorularının değerlendirilmesine geçildi.

Yapılan görüşmeler sonunda; Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı yüksek lisans programı öğrencisi Sena AÇIKGÖZ'ün "Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik İhtiyaçlarının ve Beş Faktör Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak ölçek sorularının fikri, hukuki ve telif hakları bakımından metot ve ölçeğine ilişkin sorumluluğu başvurucuya ait olmak üzere uygun olduğuna oybirliği ile karar verildi.

Prof. Dr. Feridun YILMAZ
Kurul Başkanı

Prof. Dr. Abamüslim AKDEMİR
Üye

Prof. Dr. Doğan ŞENYÜZ
Üye

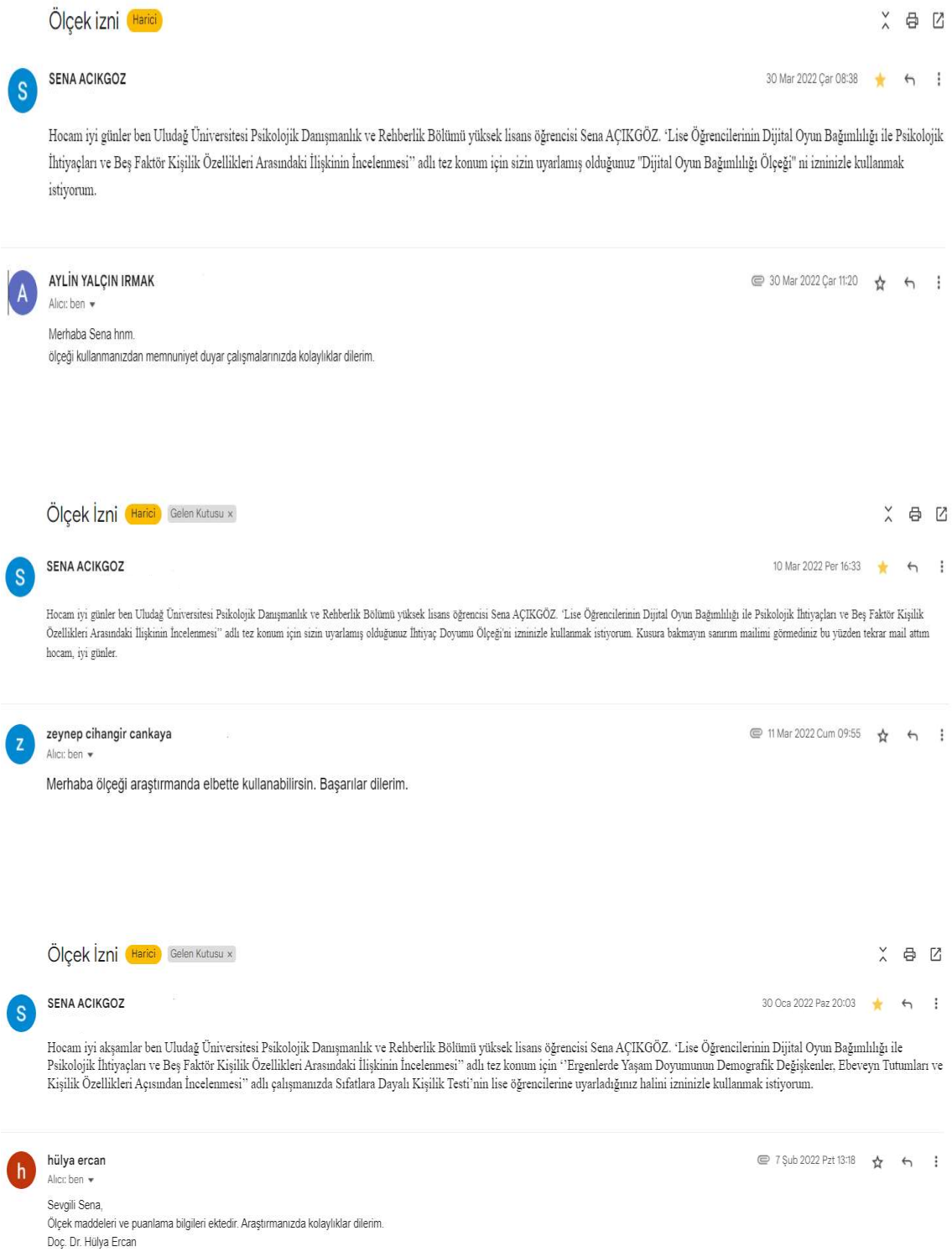
Prof. Dr. Ayşe OĞUZLAR
Üye

Prof. Dr. Vejdi BİLGİN
Üye

Prof. Gülay GÖĞÜŞ
Üye

Prof. Dr. Alev SINAR UĞURLU
Üye

EK 7: DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ, SIFATLARA DAYALI KİŞİLİK TESTİ ÖLÇEĞİ VE PSİKOLOJİK İHTİYAÇLAR ÖLÇEĞİ KULLANIM İZİNLERİ



Ölçek izni Harici

SENA ACIKGOZ 30 Mar 2022 Çar 08:38

Hocam iyi günler ben Uludağ Üniversitesi Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Bölümü yüksek lisans öğrencisi Sena AÇIKGÖZ. 'Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik İhtiyaçları ve Beş Faktör Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi'' adlı tez konum için sizin uyarlamış olduğunuz "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ni izninizle kullanmak istiyorum.

AYLİN YALÇIN IRMAK 30 Mar 2022 Çar 11:20

Alıcı: ben

Merhaba Sena hnm.
ölçeği kullanmanızdan memnuniyet duyar çalışmalarınızda kolaylıklar dilerim.

Ölçek İzni Harici Gelen Kutusu ×

SENA ACIKGOZ 10 Mar 2022 Per 16:33

Hocam iyi günler ben Uludağ Üniversitesi Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Bölümü yüksek lisans öğrencisi Sena AÇIKGÖZ. 'Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik İhtiyaçları ve Beş Faktör Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi'' adlı tez konum için sizin uyarlamış olduğunuz İhtiyaç Doyumu Ölçeği'ni izninizle kullanmak istiyorum. Kusura bakmayın sanırım mailimi görmediniz bu yüzden tekrar mail attım hocam, iyi günler.

zeynep cihangir cankaya 11 Mar 2022 Cum 09:55

Alıcı: ben

Merhaba ölçeği araştırmanda elbette kullanabilirsin. Başarılar dilerim.

Ölçek İzni Harici Gelen Kutusu ×

SENA ACIKGOZ 30 Oca 2022 Paz 20:03

Hocam iyi akşamlar ben Uludağ Üniversitesi Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Bölümü yüksek lisans öğrencisi Sena AÇIKGÖZ. 'Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik İhtiyaçları ve Beş Faktör Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi'' adlı tez konum için ''Ergenlerde Yaşam Doyumunun Demografik Değişkenler, Ebeveyn Tutumları ve Kişilik Özellikleri Açısından İncelenmesi'' adlı çalışmanızda Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi'nin lise öğrencilerine uyarladığınız halini izninizle kullanmak istiyorum.

hülya ercan 7 Şub 2022 Pzt 13:18

Alıcı: ben

Sevgili Sena,
Ölçek maddeleri ve puanlama bilgileri ektedir. Araştırmanızda kolaylıklar dilerim.
Doç. Dr. Hülya Ercan

EK 8: ÖZ GEÇMİŞ

ÖZ GEÇMİŞ			
Adı-Soyadı	Sena AÇIKGÖZ		
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce		
Eğitim Durumu	**Başlama - Bitirme**		**Kurum Adı**
Lise	2010	2014	Yasemin Erman Balsu Anadolu Lisesi
Lisans	2015	2019	Gazi Üniversitesi
Yüksek Lisans	2020	2024	Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı
Doktora			
Çalıştığı Kurum	**Başlama - Ayrılma**		**Çalışılan Kurumun Adı**
1.	01.09.2023	-	100. yıl İlkokulu
2.			
3.			
Üye Olduğu Bilimsel ve Meslekî Kuruluşlar			
Katıldığı Proje ve Toplantılar			
Yayınlar:			
Diğer:			
Tarih **İmza** **Adı-Soyadı**			